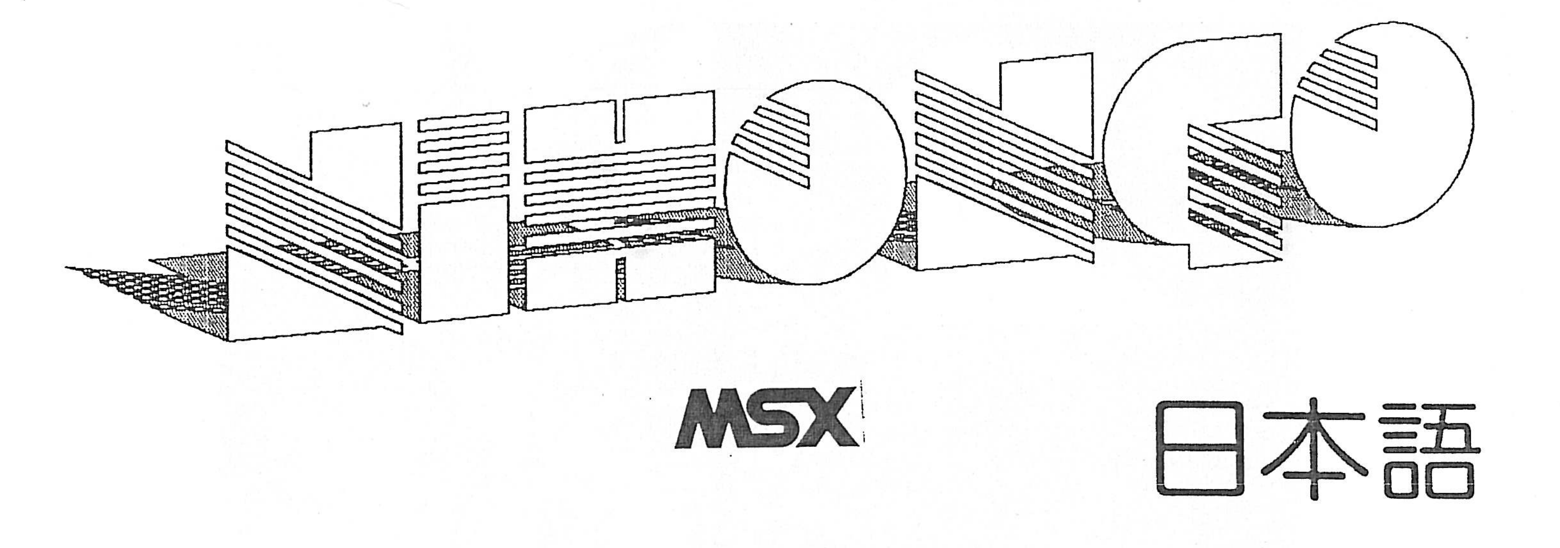


ATENCION...
ULTIMO NUMERO

XAK THE TOWER OF GAZZEL 2ª PARTE

NUMERO : 4
15 JULIO 1992

MR. GHOST



PORT	ポート
POWER	電源 ／ パワー
RESET	リセット
RETURN	リターン
SELECT	セレクト ／ 選択 ／ せんたく
SHIFT	シフト
STOP	ストップ
TAB	タブ
TRIGGER	トリガー
FORMATION	隊列 ／ たいれつ
BLANK DISK	ブランク・ディスク ／ 生ディスク
DATA DISK	データ・ディスク
DISK	ディスク ／ ディスケット
YES	はい

PROGRAM	プログラム
SCREEN	画面
SLOT	スロット
SOFTWARE	ソフトウェア ／ ソフト
SYSTEM	システム
TERMINAL	ターミナル
TIMER	タイマー
SET	セット
START	スタート
STATUS	ステイタス ／ ステータス
STRENGTH	強さ ／ つよさ
VITALITY	体力 ／ たいりょく
WHAT TO DO?	どうする？ ／ どうしますか？

Encantado. RAMÓN.
¿Cómo está usted?

えめらるど どらごん ぜんきょくしゅう
エメラルド ドラゴン 全曲集 の

こんぱくと でぃすく おく
コンパクト ディスク を 送ります.

たの
楽しんでください。

Muchas Gracias. Adiós.

かぶしきがいしゃ GLODIA
株式会社 グローディア

東京都杉並区荻窪 4-20-12
エクセレンスT 1F 〒167

DIRECTOR EJECUTIVO:
Ramón Casillas

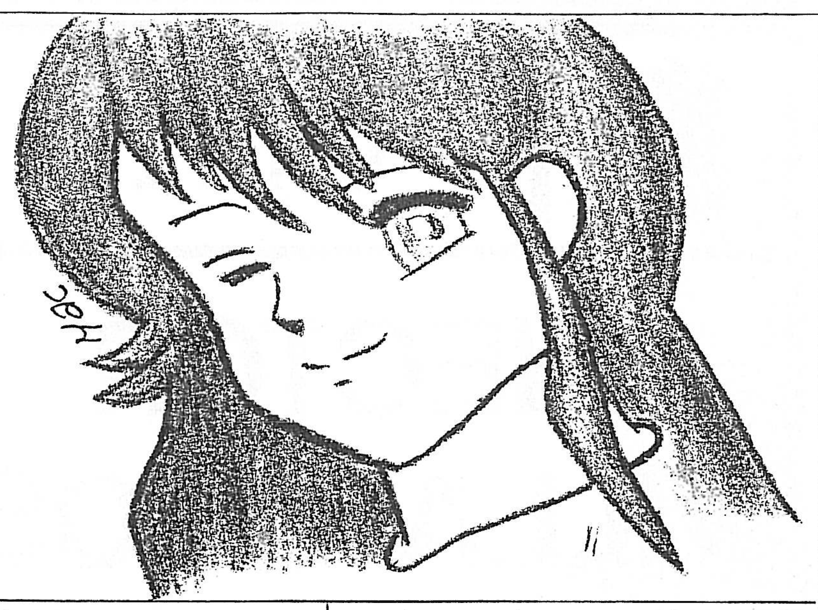
COLABORAN:
Francisco Martínez,Francisco Morales
Grupo FKD SOFT,Manuel Martínez
Francisco Jesús Martos y Paraisoft
PRODUCE:
Ramón Casillas

REDACCION Y ADMINISTRACION:
Apartado de correos 150
08900 l'hospitalet.
Barcelona.
Tlf.(93)338-56-44
TRADUCCION DEL INGLES:
Club - Sur
MECANOGRAFIA:
Sonia Vives.
IMPRIME:
distrimat - igl'h
FOTOGRAFIA - MAQUETACION:
Ramón Casillas.

Dep.Legal.B-44817-91

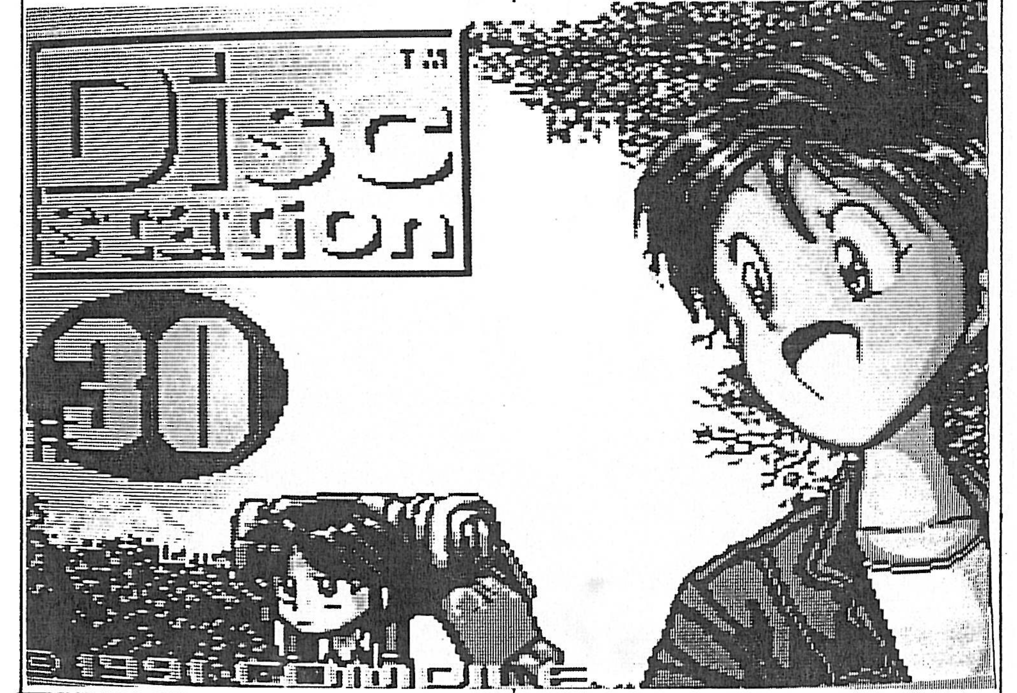
SASAGERU (DEDICAR)

Y de eso trata este número, dedicado a mi amigo Francisco Jesús Martos, porque gracias a él, el sistema no está hundido del todo. En la página 4, contemplareís dos fotografías en su honor. Y en la página siguiente contemplareís una mía para que me conozcaís. Aún así, en este último número quería sacar una foto con su permiso para que todo el mundo conozca al REY.



Este mes tengo dos sorpresas, una buena y otra mala. La buena es que he ampliado la revista con 4 páginas más para intentar poner todos los artículos enviados. Y la mala es que este es el último número. Supongo que lo entendereís y espero que no penseís que soy un derrotista, al MSX todavía le queda mucha guerra, pero solo en Japón, pues aquí en España todas las compañías se han volcado en las consolas. O sino fijaros bien, por ejemplo Konami se ha pasado a la consola, Nintendo y Super Nintendo (super Famicom)con juegos como Vampire killer 4, pero con otro nombre, Nemesis 3, etc., y para la consola de Nintendo 8 bits como ya todos lo sabreís Goonies 2, Tortugas Ninja, etc.

Como podeís haber observado las grandes compañías japonesas han apostado todas por las consolas y han dejado un poco al MSX de lado. Aún así todavía quedan algunas compañías que siguen haciendo cosas para MSX, pero muy pocas, pues en la MSX Fan salen muy pocas novedades. También por desgracia la MSX Magazine cerró puertas en el número de mayo, pero creo que va a sacar un apartado pequeño en una nueva revista llamada MSX-Muk.



Hace pocos días recibí la visita de un amigo mío llamado Xavi Figuera y Francisco Contreras, los cuáles traían una revista de ascii para juegos de PC. La revista había sido dejada por Ferran Vallejo un hombre que ha dedicado mucho tiempo al MSX, también ha sido el importador a España de casi todos los números de la revista en disco Disk Station. Esta revista de PC hacía de grosor como tres MSX Magazine juntas, y practicamente todas las casas que antes hacían juegos para MSX ahora lo estaban haciendo para PC. Yo no quiero desanimar a los usuarios, todavía hay mucho tema, y como máquina el Turbo R es genial.

Mi fancine deja de editarse porque hay muy pocos usuarios que lo quieran, pero lo que si que voy ha hacer será colaborar en todos los fancines que me pidan ayuda, como por ejemplo HNOSTAR que quiere las fotografías o los fan-



cines que corren generalmente dando información de noticias de MSX Yo había optado por sacar una circular, pero pienso que es mejor ayudar a los fancines que quedan, para que no desaparezcan, aunque para los usuarios eso representará una espera de dos o tres meses, porque los fancines tienen mucho trabajo y la gente que los hace suele trabajar y en sus ratos libres ayudarnos a todos nosotros, por eso hago un llamamiento intentar no fotocopiar ningún fancine, porque es muy fácil ir a la fotocopiadora mientras quién lo elabora tenga que estar todo un fin de semana trabajando para vosotros, espero que lo comprendaís y que no llegue el día en que alguien pregunte:
¿Qué ordenador tienes ?
Un MSX Turbo R.
¿Y eso que es?...
A la gente que me ha enviado giros y de los cuáles todavía tengo algo de dinero de unas 14 personas,me gustaría que me escribieran y me dijeran si quieren que le devuelva el dinero por giro postal o si bien prefieren fotocopias de alguna revista con novedades de MSX.

Este mes os vamos a explicar el contenido del antepenúltimo Disk Station, concretamente el número 30.

DISCO A:Compile nos presenta uno de sus últimos Arcades para MSX, Puyo Puyo, típico juego parecido a la saga Tetris, Colums o Quarth. No hay que contar mucho de este juego simplemente deciros que hay que tener mucha habilidad y la foto de presentación es formidable. Funny Salesman, demo presentación de un nuevo programa de la casa de los Disc Station, que por lo visto vendrá a sustituir a esta saga que finalizó en el número 32 (no es seguro pero como han salido ya 2 volúmenes quizá sea eso de todas maneras lo más parecido a los D.S. son los discos que lleva la revista MSX Fan). Los demás apartados son información en kanji.

DISCO B: The king of Swamp, en esta demo jugable veremos al popular personaje de "Hero" el cuál hace de malo; nosotros controlamos a una pequeña ranita la cuál se tiene que comer una serie de frutas en un estanque, sin que seamos detenidos por ese personaje. Contiene niveles un poco dificiles.

En otro de los apartados nos encontraremos con pequeñas maquetas del juego Nian puzzle, por si las quereís copiar en papel para hacerlas posteriormente. Los demás apartados co-



F.J. MARTOS

mo siempre la información general en japonés

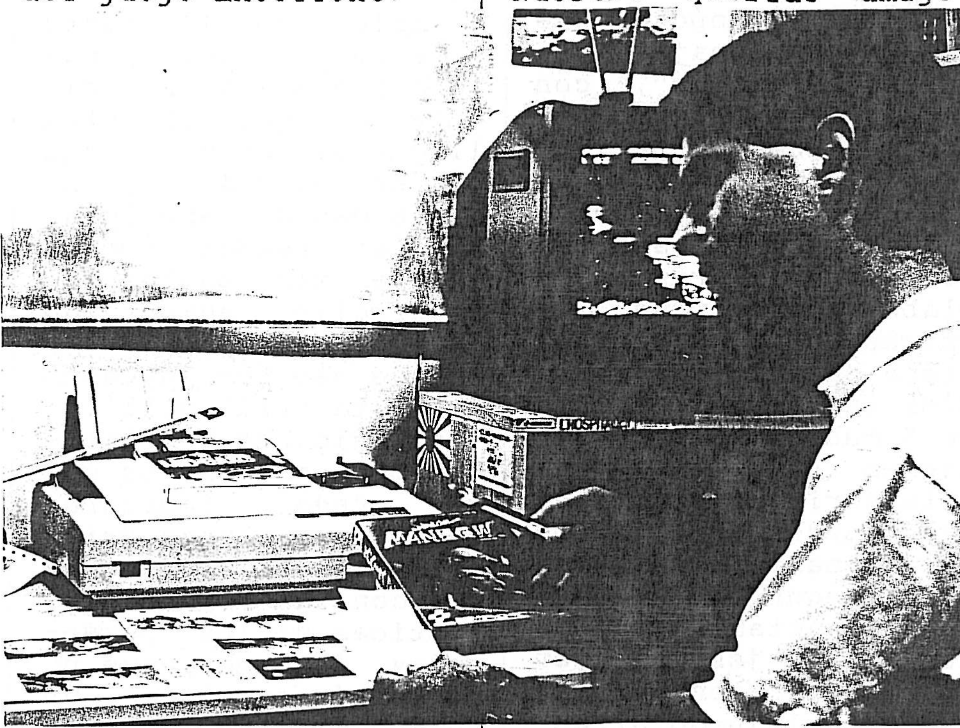
DIRECCIONES:
BIT2 CORP.
SIBUYA KU SENDAGAYA
1-7-9 KOYO BILU 3F
TOKYO 151
JAPAN

XTAL SOFT CORP.
OSAKA FU OSAKA SI HIGASIYODOGAWA KU TOYOSIN
3-8-11 OSAKA 533
JAPAN

Como todos bien sabeís estas compañías nos han deleitado con sus entretenidos programas, una por sus famosos programas tipo Arcade y la otra por sus complicados RPG'S.

NOVEDADES:
-"Continental". Game Technopolis.MSX2. 2DD. Erótico.8.800Y.
-"Sinsaurus Ver.3.0". Bit2.MSX2.2DD.12.800Y.
-"Yuka".Wendy Magazine. Se desconoce fecha de salida y precio.
También os tenemos que decir que juegos como Vein Dream o Bonder boy 2 Monsterland, todavía después de un año no han salido a la venta al público,igual que paso con el juego de Konami Tentochito, el cuál estuvo preparado para salir para MSX2, pero eso nunca ocurrió.

TRUCOS:
-Burai:Pulsando Select al mismo tiempo que encendiendo el ordenador y no soltando la tecla se consigue:
Disco A: sale un menú en el cuál se puede elegir todas las presentaciones de las que consta la larguísima demo.
Disco C: sale un juego en el cuál tienes que escribir el abecedario lo más rápido que puedas, luego te sale el tiempo que has tardado.
Disco D: sale el típico juego de la serpiente que recorre la pantalla para comerse una fruta y que no puede chocarse contra la pared ni contra su propia cola.
-"Peach Up 9":Aquí teneís cuatro Password del juego Excellent:



<RISA> <MIKA> <YUKA> <NANAE>.
Si deseas ver el nombre de tus archivos, su tipo de extensión y cuantas K ocupa en tu disco teclea desde el Basic el siguiente truco:
FILES"*.*",L

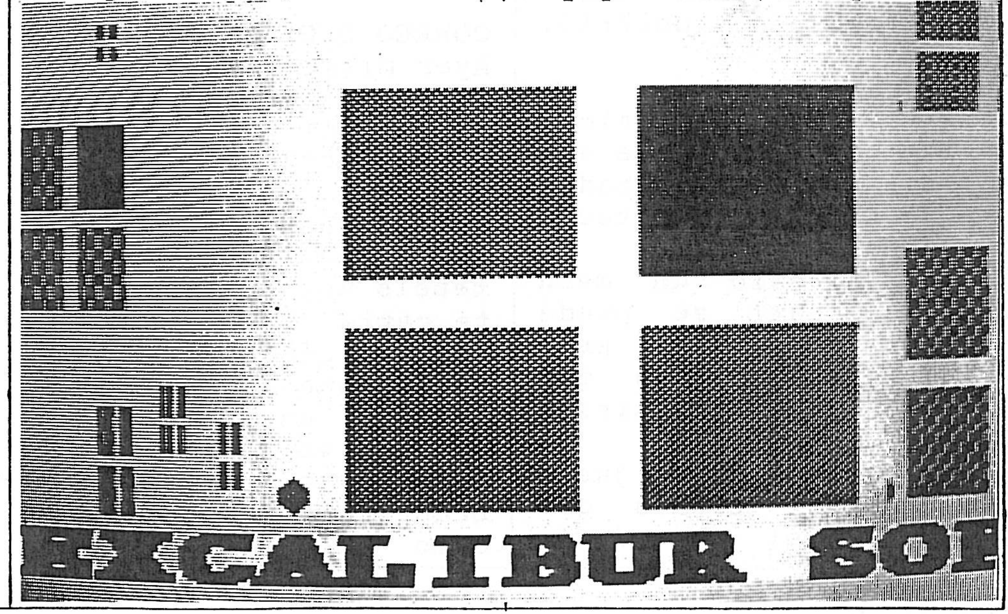
CORREO DEL JAPON:
Ayer mismo recibí una carta de la casa Glodia en la cuál me enviaban un Compact Disc de las músicas del Emerald Dragon que pedí a esta casa. En la página 2 teneís una copia de esta carta, que me hizo mucha ilusión al recibirla, pues se han molestado en poner los kanjis en hiragana y escribirme cuatro palabras en español.
Como veís, si enviaís dinero a una de estas casas pidiendo algo lo más seguro es que recibaís contestación, todo lo contrario a no pedir ningún juego u objeto de estas casas, pues lo lógico es que si no tienen que mandar nada, que lean la carta y no envien contestación.
EL RINCON DE MARTOS:
Nuestro querido amigo os va a obsequiar con muy buenos consejos sobre los juegos Escenario de Sorcerian (Son Koku y Piramid), también os hablará del HYDLIDE 3 de MSX2.
Sobre los nuevos escenarios para Sorcerian, cada uno tiene un disco de Utility y dos de Scenario. La idea de estos nuevos escenarios es que se trata de otros países distintos al de Sorcerian, situados en diversos lugares del mundo y por tanto con unas ambientaciones particulares. En consecuencia, no se puede jugar un mundo del Sonkoku o del Piramid sin antes haberte "desplazado" hasta allí:para eso se usa la opción "Utility", con la cuál

el disco de Utility que le des pasa a ser considerado Disco de sistema(Program Disk).Naturalmente al hacerlo desaparecen los personajes que tengas, y no podrás cargar sus grabaciones a menos que vuelvas a su país. Sin embargo, en algunos desplazamientos el programa da la opción de que los personajes que quieras "viajen", con las lógicas consecuencias en edad, experiencia, etc. En cuanto a los mundos de estos nuevos escenarios,deben ser bastante grandes y elaborados, porque mientras que el Sorcerian tiene en cada Scenario Disk una serie completa de 5 mundos, estos dos tienen cada uno una sola serie, dividida en tres mundos en el primer Scenario Disk y dos en el segundo.

-Las características de los personajes influyen en los siguientes aspectos del juego:Strength, daño que provoca usando armas; Intelligence,daño que provocan usando magia;Protection protección contra armas Magic Resistance, protección contra magia; Vitality,posibilidad de aguantar un veneno;Dexterity, no lo tengo claro, puede estar relacionado con desactivar trampas;Karma,posibilidad de evitar una maldición. Un personaje con STR cero o menor no puede usar armas y con INT cero o menor no puede usar magia.Además cada vez que se acaba con un grupo de enemigos los personajes que hayan matado alguno usando armas pasan un punto de INT a STR, o viceversa los que lo hicieron con magia, hasta que alguna de las dos características alcance el máximo por arriba o por abajo; de manera que es muy difícil mantener un personaje que use armas y magia a la vez.Por eso, cuando se crea un personaje es una buena idea obtener más puntos de desarrollo disminuyendo STR e INT hasta dejarlas en lo justo para que lo que pueda perder una sea suficiente para que la otra llegue al máximo, cosa que se logrará rápidamente matando enemigos. También pueden conseguirse más puntos de desarrollo aumentando la edad del personaje, aunque eso por supuesto le resta "vida útil".

-La magia:Hay 7 elementos mágicos con los que se puede impregnar cualquier objeto.Estos elementos se corresponden con las 7 características de los personajes, de manera que un personaje que tenga un objeto con,por ejemplo, 2 elementos de un tipo y 1 de otro verá aumentadas sus correspondientes características en 2 y en 1. Asimismo, cada combinación de 2 o más elementos distintos tiene asociado un sortilegio:total,120 sortilegios posibles. El problema está en que no se puede ir simplemente añadiendo los elementos correspondientes para conseguir el sortilegio deseado, sino que cada elemento que se añade puede reaccionar con los ya presentes y producir transmutaciones.

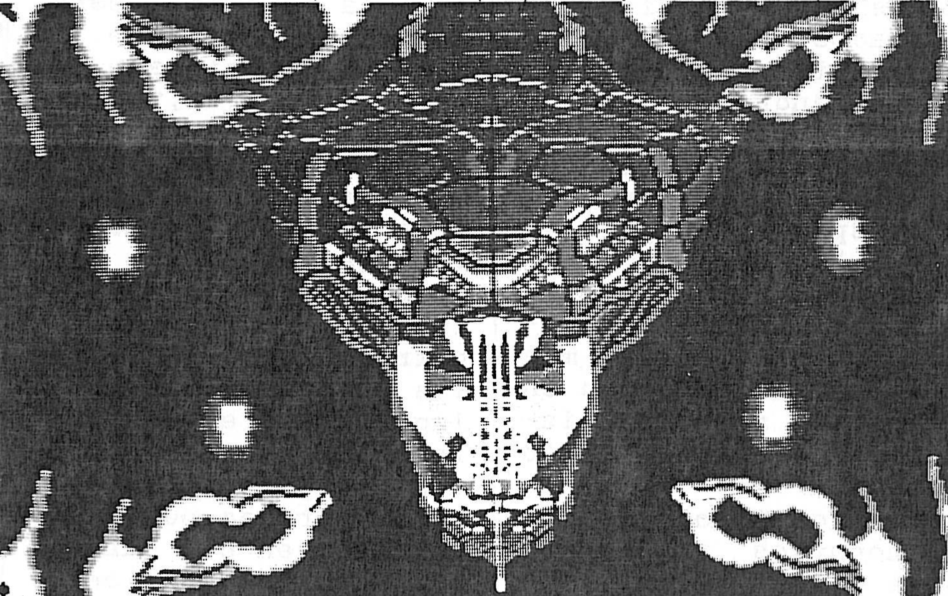
En la MSX Magazine de octubre del 91 viene la tabla de transmutaciones y las descripciones de los 120 sortilegios: nombre, puntos de magia que usa,tipos de enemigos a los que afecta (tierra,agua,aire,fuego y espíritu),combinación de elementos necesaria, descripción y la secuencia de elementos más corta para conseguirlo (por cierto que hay un sortilegio,SLEEP,al que no se puede llegar por ninguna secuencia).Por otra parte existen también pociones, que contienen algún sortilegio y sólo sirven una o dos veces, pero que no gastan puntos de magia y pueden ser usadas sin importar la inteligencia del personaje. Las pociones se hacen con diversas combinaciones de los 5 tipos de hierbas que podemos conseguir en el juego; hay por tanto 31 pocio-





nes distintas, de las cuáles 2 (UN-CURSE y FLY) contienen sortilegios que no pueden obtenerse con los 7 elementos mágicos. De hecgho las pociones no contienen ningún elemento mágico ni pueden ser impregnadas con ellos. En la misma MSX Magazine viene la tabla de pociones con nombre, descripción y combinación de hierbas necesaria.

-Las tiendas:En Bob Guild puedes comprar armas y equipo estandar o vender cualquier objeto que no sirva.En Esthers Cabin puedes dejar un objeto para impregnarlo de algún elemento mágico (1ª opción);tardará 3 años en estar listo. Con la 4ª opción puedes recuperar el objeto (si aún no está listo te pide confirmación).La 2ª y 3ª opción no sé que hacen, Chemists Shop:con la 1ª opción puedes elegir combinaciones hierbas que tengas y averiguar que pociones producen; si alguna te interesa la puedes obtener por un módico precio. La 2ª opción sirve para comprar pociones ya hechas aunque los precios son más caros.Orders Temple:no conozco la utilidad de ninguna de sus 3 opciones, aunque está claro que tienen relación con el Karma. Elders Premises:te dice qué elementos mágicos contiene un objeto.



Las características afectadas y qué sortilegio (si produce alguno).Tambiín te sugiere un par de elementos que podrías añadirle para obtener otro sortilegio Trial Field:aquí puedes efectuar "cursos" de 2 años para mejorar las habilidades del personaje. Las 7 primeras opciones son para subir 5 en cualquier característica,las otras 4 son para obtener conocimientos especiales:sobre objetos(al terminar una aventura podrás conocer los elementos mágicos y capacidades de los objetos que hayas conseguido), sobre trampas (para evitar cualquier tipo de trampa), sobre monstruos (pulsando la tecla M obtendrás información a cerca del enemigo que haya a la vista) y sobre hierbas (esta capacidad no sé cómo se usa).

-Travellers Inn:esta pantalla aparece cuando vuelves de una aventura En ella decides qué hacer con cada objeto que has conseguido:1ª opción, se queda con el objeto el primer personaje del grupo al que el interese y no haya recibido alguno ya;2ª opción, se vende;3ª opción, un miembro del grupo-que tenga conocimiento de objetos-lo reconoce. Puede suceder que nada más entrar en esta pantalla te pregunten si quieres devolver cierto objeto a su legítimo dueño o cosas así;esos objetos suelen tener algún sortilegio, pero si accedes conseguiras sumar experiencia.

NOMBRE: XAK THE TOWER OF GAZZEL ガゼルの塔

COMPAÑIA:MICROCABIN マイクロキャビン

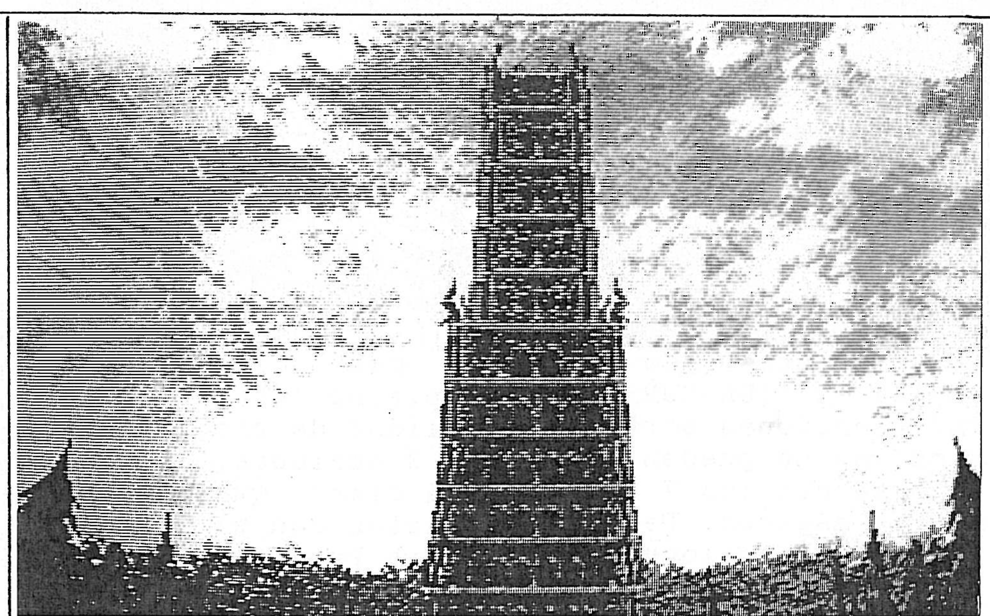
FORMATO:4 X 3.5"2DD

MSX2 MSX2+ MSX turbo R MSX MUSIC

TIPO: RPG

PRECIO: 7.800 ¥

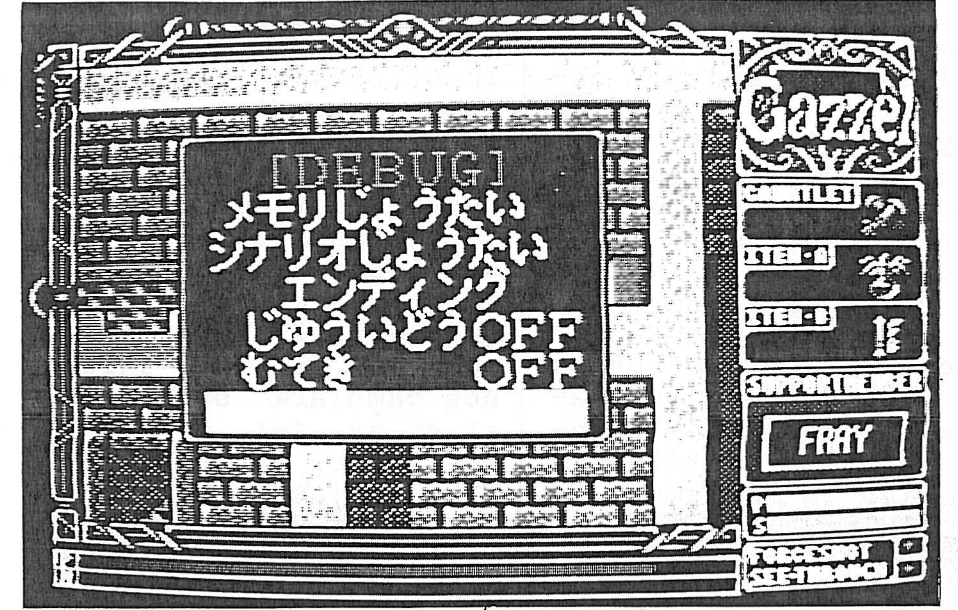
Aqui teneis la 2ª parte de este juego.
Cuando se abra, vereís que al final hay una roca que nos obstaculiza el paso, para ello, utilizaremos uno de los dos pergaminos que encontramos en la habitación de los barriles.
Una vez hallamos pasado la puerta, volverá a sonar la música tenebrosa y esta vez con mayor razón, el enemigo al que nos enfrentamos es bastante difícil, pero, si seguís las instrucciones que os damos, no tendreís demasiados problemas.
El enemigo es un gigantesco cangrejo con enormes pinzas, para destruirlo, hemos de eliminar 1º las pinzas y después dispararle entre los ojos.
Para destruir las pinzas nos situaremos rapidamente, nada más aparecer el cangrejo en la parte superior izquierda (si habeís sido rápidos, el monstruo permanecerá por debajo de nosotros y no nos hará nada), en el momento en que se aleje de nosotros bajamos un poco y disparamos a una pinza hasta que esta desaparezca, después nos vamos a la parte superior derecha (por arriba) y haceís lo mismo con la otra pinza Una vez destruídas, deberemos dispararle entre los ojos (esta parte es bastante fácil), hasta que por fín suene la música triunfal y se



abra la puerta, pero, no os penseís que el nivel ha finalizado, al pasar la puerta, veremos a la hija de Rune en una celda, pero, no podemos abrirla, hemos de acabar con la hechicera que la encerró. Pues bien, si avanzamos a la izquierda veremos un cofre en el que están los guantes y más a la izquierda y en la parte inferior hay un instrumento mágico, ahora pasamos por dos puertas y entramos en el santuario de la hechicera, pero, aquí si que os vaís a enterar de lo que es el poder del enemigo, (los que tengan Fray, Xak recordarán que el último monstruo era en un principio fácil, pero, conforme le ibamos quitando vida, el monstruo se enfadaba cada vez más y al final entre disparos, bombas, garras, etc., la lucha se decantaba del lado del monstruo, pues con la hechicera, lo mismo, sólo una advertencia, cuidado con las dos garras, cuidado con el disparo rasante y cuidado con las gotas de ácido (deberemos dispararle de un salto en las zonas anaranjadas), os deseamos mucha, mucha, mucha suerte, la vaís a necesitar.
Una vez, destruída nos dirá que la batalla no ha finalizado y empezará a reirse al tiempo que desaparecerá hundiendose en el agua para siempre. Después aparecerá la hija de Rune y una vez abajo la hija comenta el porqué de las risas de la hechicera, el gran demonio ha raptado a su madre, así que ya sabeís, grabar la partida que la historia no ha acabado.

CUARTO NIVEL:

Una vez grabada la partida, volveremos a la sala de la hechicera, una de las paredes que

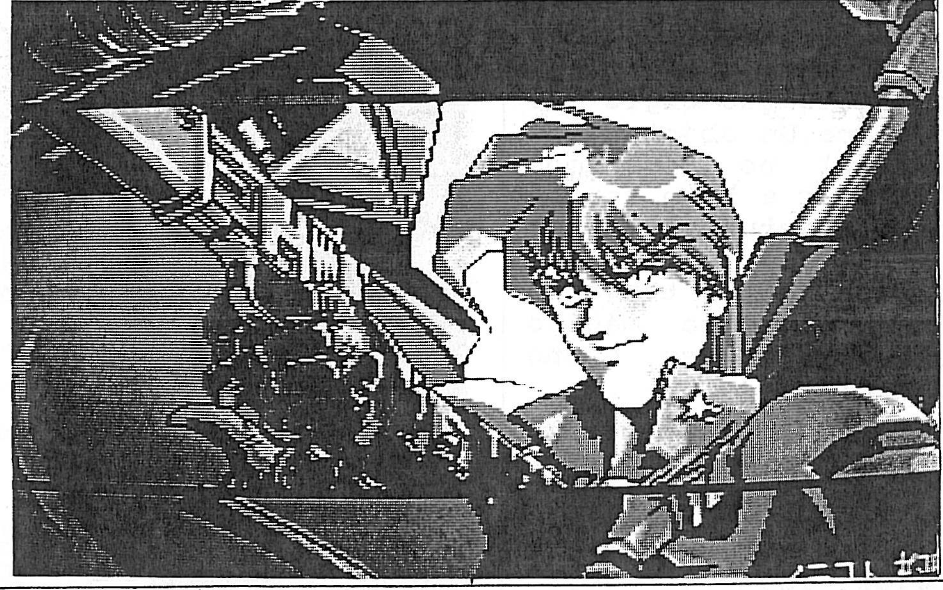


hay entre las estatuas es falsa, así que la atravesaremos y subiremos por unas escaleras al 4º nivel, en este nivel debereís ir pegados a las barandillas. Abriremos un cofre, pero,resulta ser una trampa y caemos al nivel del agua,donde una puerta nos obstruye el paso, accionamos una palanca y las puertas se abrirán, dejando escapar una fuerte corriente de agua por la que seremos arrastrados, apareceremos en la habitación donde antes había una barrera de fuego. En el interior del cofre hay una llave y el 2º pergamino, ahora volveremos a la catarata del nivel del agua y en la parte inferior de la pantalla justo a la mitad de la catarata, hay una puerta secreta,nos dejamos caer y con la llave abrimos una puerta, en el interior encontraremos una estatuilla, que utilizaremos más adelante, ahora iremos al lugar donde fuimos arrastrados por la corriente,justo al lado de la palanca que accionamos, hay un pasadizo secreto, bajamos y cogeremos otro objeto.Una vez lo tengamos, iremos a la cámara de la hechicera y saldremos por la derecha, donde esta la escalera principal que nos conduce al cuarto nivel.

Veremos ante nosotros un gran abismo, la solución en un principio es ir saltando de plataforma en plataforma, pero,!!NO!!,no es más que un vil truco para engañarnos. Nos situaremos entre las dos estatuas y avanzaremos por encima del abismo, estaremos caminando por encima de un puente invisible, al final veremos un cofre, hay una botella de vida, ahora lo que hemos de hacer es ir saltando sobre las placas que aparecen y desaparecen. Cogeremos de un cofre una bola mágica y más arriba hay un dibujo en el suelo, es un transportador, que nos pasará al otro lado de la pantalla utilizando la estatuilla.

Una vez hemos pasado al otro lado, deberemos accionar las palancas que hay en el suelo, de manera que las estatuillas que hay en la derecha desaparezcan.

Una de ellas es una palanca que funciona durante un tiempo,transcurrido el cuál, se volverán a cerrar.Una vez superado este tramo entraremos en una habitación donde hay tres estatuas que deberemos moverlas de manera que esten situadas en una misma posición. Una vez hecho, volveremos a donde esta el transportador y nos dirigiremos por la derecha, entraremos a una gran sala, llena de estatuas y barreras invisibles,que no nos dejarán avanzar. La manera de hacerlo es situándonos entre las dos piedras que hay en el suelo y avanzar en linea recta hasta un poco antes de la altura



de las dos estatuas que hay sueltas y de un "pequeño" salto pasamos por entre medio de las dos y avanzaremos en línea recta, cogeremos los guantes que hay en un cofre y saldremos a un balcón, donde nos enfrentaremos a un gran dragón,para matarlo hay que dispararle en la cabeza, entre los ojos. Una vez destruido,aparecerá una puerta,cogeremos otra botella de vida y subiremos a la planta 5 por la escalera principal. Cogeremos una bola mágica, iremos donde esta la monja y nos grabaremos la partida.

QUINTO NIVEL:

Una vez grabada la partida, pediremos a Horn que nos acompañe, seguidamente, nos transportaremos al piso del fuego y con el instrumento de música nos dirigiremos a un pasillo en el que hay una estatua la cuál nos dará un mensaje,que nos dirá que el dueño del instrumento murió en un intento por llegar al gran demonio.Al mismo tiempo la música cambiará, también hablaremos con el alma del guerrero fallecido,este nos dice que sus huesos yacen en el quinto nivel y entre ellos hay un objeto que cogió de un cofre.Un objeto sin el cuál no podríamos finalizar a buen término la aventura.Así que subiremos y lo cogeremos,una vez lo tengamos el instrumento mágico volverá con su dueño fallecido.

Ahora nos dirigimos hacia la derecha,hay tres cofres en cada uno de ellos hay un objeto idéntico al que hemos cogido, los cogeremos.

Ahora hablamos con un hombre quien nos dejará colocar los cuatro objetos en un aparato que hay en el centro del pasillo que dá a las cuatro habitaciones.Una vez los hallamos colocado nos dará un mensaje y nos preguntará (Y/N),responderemos Y.

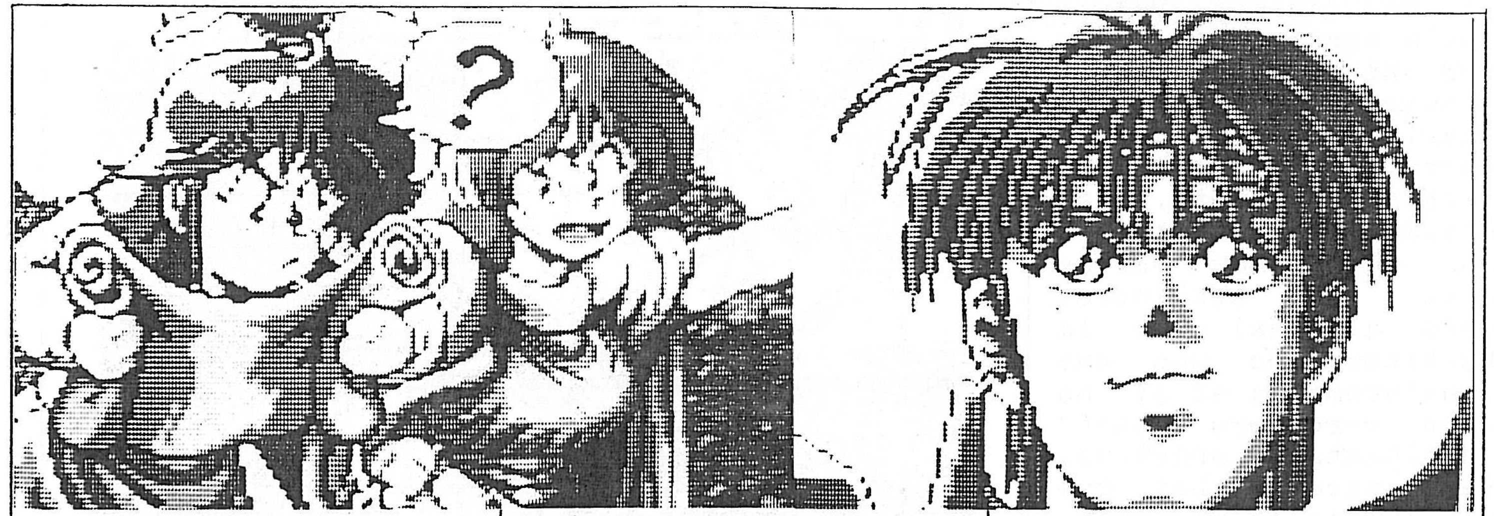
Ahora nos dirigimos a la zona donde encontramos al muerto, hablaremos con una estatua y también le diremos Y,



se abrirá una compuerta secreta,antes de entrar volveremos al aparato donde colocamos los cuatro objetos y responderemos otra vez Y. Volveremos abajo y cogeremos a RUNE, nos dirigiremos a la compuerta secreta, seleccionamos el primer objeto (conseguido en XAK1) el identificador THE FEARLESS y hablaremos con la estatua, aparecerá otra compuerta secreta, cogeremos todas las botellas, nos metemos en una habitación y destruiremos a tres enemigos, después hablaremos con la estatua quien nos cambiará otra vez el color del nivel y nos abrirá la puerta.

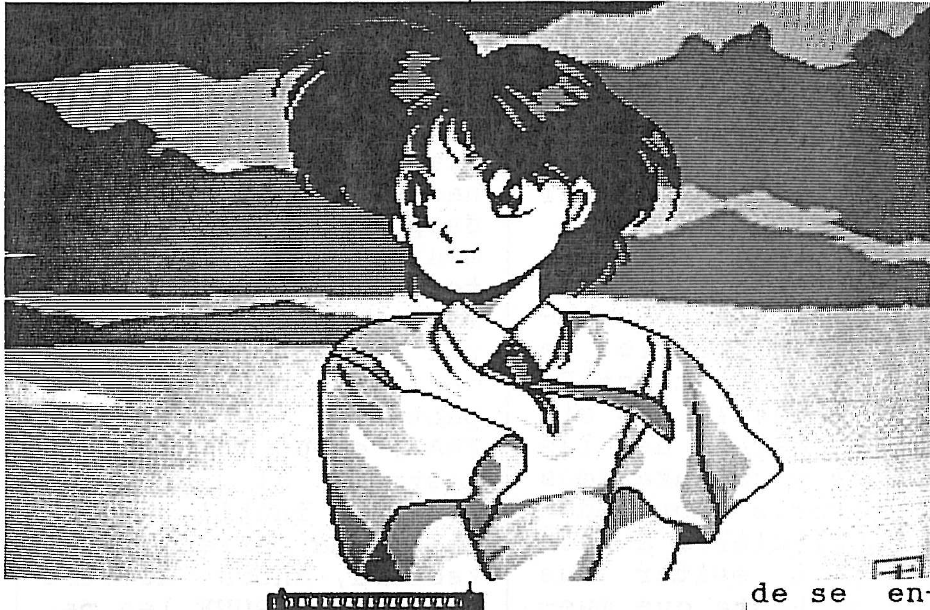
Ahora bajamos e iremos por la izquierda, cogeremos cuatro llaves que deberemos colocar en las estatuas de la siguiente manera: Amarillo,Verde,Roja, Azul. Una vez colocadas cogeremos una llave que hay en un cofre y detrás de la segunda estatua hay una pared

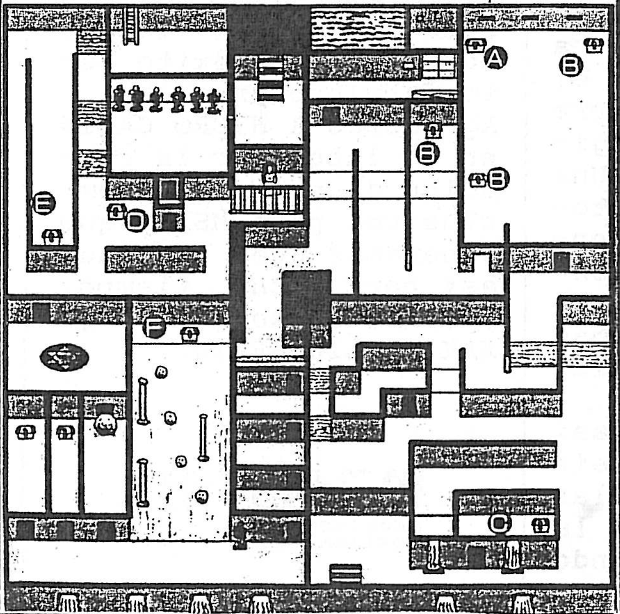




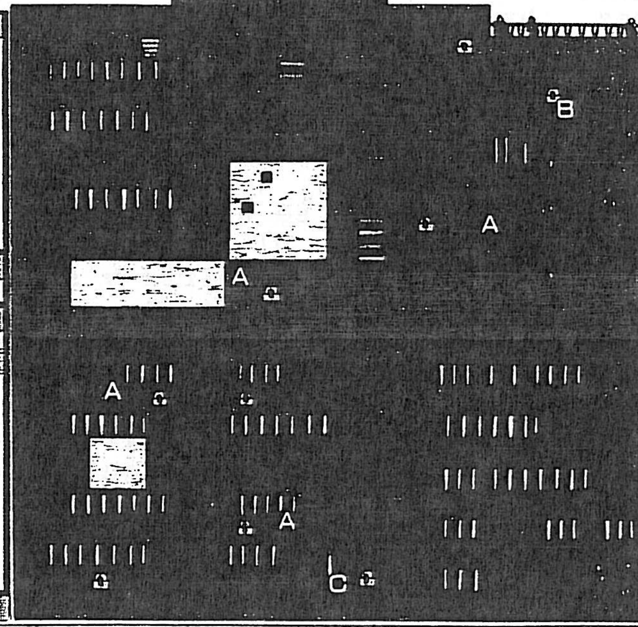
falsa, pasamos a través de ella y utilizaremos la llave con la estatua Aparecerá un pasadizo secreto, seguimos avanzando, veremos una habitación vacía, la pasamos de largo, nos dirigimos por la parte de abajo a la izquierda, veremos a una chica, que nos dirá que en la habitación vacía en realidad hay algo, así que nos dirigimos junto con ella a la habitación, de repente la música cambia, la puerta se cierra de golpe, dejando a RUNE al otro lado, ahora estamos sólos con la chica, pero, resulta ser una trampa y la chica en realidad es el enemigo que encontramos en el nivel del agua, que se había transformado para engañarnos. Este invoca a 6 monstruos y desaparece, no es difícil matarlos. Una vez destruidos se abrirá la puerta y RUNE nos dirá que encontró una llave que seguramente se le caería al enemigo al marcharse. Con ella nos dirigiremos a la habitación superior y cogeremos los guantes.

Ahora nos dirigimos a una zona del nivel donde se encuentran dos estatuas de piedra, cogeremos un objeto que hay en la parte superior, lo utilizaremos para pasar entre ellas, una vez las hallamos pasado aparecerá una pared detrás nuestro,





3º



4º

ya no podemos volver hacia atrás. Entraremos por una puerta y apareceremos en un gran santuario, en él se encuentra el hechicero y su siervo el mutante, éste último se retirará y nos quedaremos sólos ante el hechicero, pero, al igual que la hechicera, no nos enfrentaremos a el si no a su verdadero "ente" un gigantesco monstruo, para matarlo hay que dispararle de un salto, tened cuidado con sus puños, ya que su forma de ataque cambia cuando el monstruo va perdiendo mucha energía.

Una vez destruido, volverá a su aspecto normal y le arrebataremos la bola mágica, que utilizaremos para salir del santuario.El hechicero se desintegrará y nosotros apareceremos en el último nivel, el nivel sexto.

Por el camino nos encontraremos al mutante ahora teneís la oportunidad de destruirlo de una vez por todas.Es bastante fácil, nos situaremos detrás de las columnas y comenzaremos a dispararle (moviéndonos de izquierda a derecha para evitar sus ataques) hasta que muera, una vez halla muerto grabaremos la partida.

Ahora todo lo que teneís que hacer es avanzar un poco y nos encontraremos con el GRAN DEMONIO, el es quien tiene capturada a la mujer de RUNE, aquí no hay un truco especial para matarlo, lo único que debeís de hacer es moveros de un lado para otro evitando sus ataques y dispararle cuando toque el suelo (momento en que se dispondra a atacar).Una vez



le hallamos quitado toda la energía, nos amenazará con matar a la rehen,pero,en ese momento aparecerá PIXIE quién envolverá a la mujer de RUNE en una burbuja mágica, que la protegerá del DEMONIO, después vendrá en nuestra ayuda HORN quien transportará la burbuja hacia donde estamos, después aparecerá la monja quien nos dará toda la vida y en el momento más inesperado una gigantesca águila de fuego barrera la pantalla (gracias a FRAY) en un intento de destruir al DEMONIO, pero,es inútil, éste tiene una barrera protectora, ahora nuestro guerrero y RUNE les pedirán a todos que se marchen y se pongan a salvo, pues cuando el monstruo muera la torre perderá su fuerza mágica y se destruirá.Una vez se han marchado todos, el monstruo comenzará a reirse y se convertirá en el monstruo más gigantesco y más deforme que haya podido salir en la saga XAK.

No podemos saltar, así que lo único que podeís hacer es esquivar las balas y disparar en la cabeza (cuidado cuando se acerque a nosotros, pues nos disparará un rayo muy potente y paralizador que nos restará bastante energía).

Si conseguís destruirlo enhorabuena,la torre empezará a desmoronarse,debereís huir,pero, no podeís usar los poderes mágicos ya que la torre ha perdido su poder mágico, y para colmo de los males la puerta de salida está atascada y no podreís salir,¿que le sucederá a nuestros guerreros?, este final os lo dejamos a vosotros para que lo descubraís!!SUERTE!!

AGRADECIMIENTOS:

Desde estas líneas quiero agradecer a Fco. Jesus Martos por la importante ayuda ofrecida sin la cuál, hubiese sido imposible llegar aconcluir con éxito este fabuloso programa.

Agradezco a MICRO CABIN en su labor por la creación de programas exclusivos para MSX y que esperamos que continúe así por mucho tiempo. Sobre todo con la saga XAK. JULIO GENTO.



NOMBRE:MR. GHOST 幽霊君

COMPAÑIA:SYSTEM SACOM システムサコム

FORMATO: MEGA ROM MSX2 MSX MUSIC

TIPO: ARCADE

PRECIO:6.800 ¥

En ocasiones, el arte de combatir los tiranos mas sadicos y despiadados no es tarea exclusiva de profesionales como Adol, James Burton o Latok; y sino, que se lo pregunten al pobre principe Rasmin:

-¿Sabes?-, le dijo el pirata Barbanegra, sucedaneo del Doctor Venom con algunas malas pulgas de menos, -en el fondo me caes bien, asi que en lugar de matarte ,te convertire en algo original, pero el caso es que no se me ocurre nada-.

-¿Convertirme tu?-, sonrio el principe, -¡Fantasma!-.

-¡Diablos!.¿Como no se me habia ocurrido?-.

Y ahora que ya tenemos un pais ocupado y un rey destronado, ridiculizado y con se de venganza, ¿que esperais ?, vuestro MSX reclama justicia.

SOBRE EL JUEGO

No siendo SYSTEM SACOM una casa demasiado prestigiosa, nos encontramos, sin embargo, ante un excelente arcade de tanto musical como graficamente y, lo mas importante, con ese inconfundible "gancho" japones tan irresistible y la dosis justa de dificultad. En el, nuestro desdichado Rasmin contara con un fantasmita de muy mal genio y un envidiable par de nalgas cuyo retroceso (SHIFT), causa estragos no solo entre los enemigos sino entre las piedras y rocas, pues aparte de las labores propias de todo buen arcade tendremos que buscar monedas de las que un determinado numero nos es exigido para recoger a los tambien ocultos objetos con que recargar vida y "traserazos", ser invulnerables y todo eso, ademas de acceder a pasadizos secretos.

Y como de matar, esquivar y destruir va la cosa, la unica receta segura de finalizacion es vuestro empeño, habilidad y paciencia, por lo que, mas que una plasmacion escrita del juego, ahi va un compendio de cada nivel y sus sorpresas.

STAGE 1: EL BOSQUE

Con desarrollo horizontal sin scroll, nuestro amigo comienza su andanza liberando un bosque donde cuervos, plantas corredoras y minusculos cometas hacen la vida imposible, ademas de, primero, una lapida viviente lanzabolas donde los arboles comienzan a exfoliarse (cuidado con las hojas) y finalmente el espiritu de la montaña, completaran el contingente enemigo. A este ultimo es recomendable echarle un mal de ojo en forma de cometa (que escupe de vez en cuando), de un certero traserazo.

STAGE 2: LA CAVERNA

En scroll vertical inferior nos adentramos en una lugubre caverna recorrida por escurridizas lechugas y donde anidan polluelos de no sabemos que pajarraco, pero eso si, criados con muy mala leche, mientras unas cabezas reptil bastante incordiantes no paran de

bombardearnos protegidas en los huecos mas inaccesibles o de paso obligado. La primera gran prueba es un ataque en masa de cometas con peor genio que los del bosque, pero altamente sensibles a nuestras posaderas.¡Facilito!. Ademas, nuestros recursos aumentan.

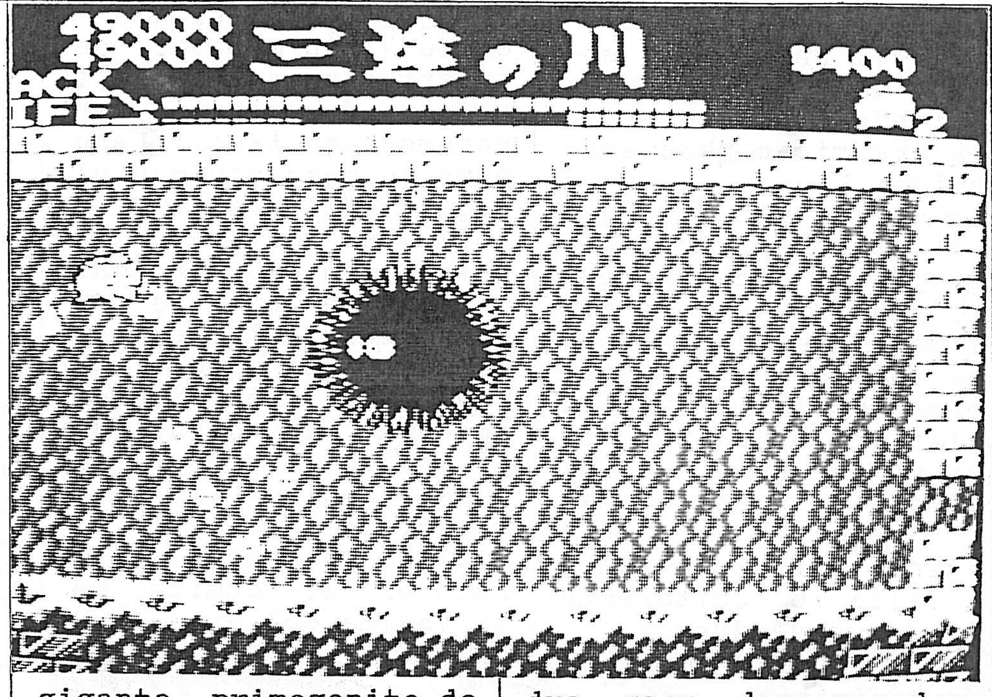
Por el contrario, la segunda es algo mas complicada: Se trata de la serpiente rocosa, soberana del lugar por orden de Barbanegra, que mezclando el ocultismo con la sorpresa surge de improviso desde vete a saber donde, al objeto de tomarnos como pañuelo para mocos. Un poco de sangre fria y punteria para "nalguearla" en la cabeza en el momento oportuno mientras permanecemos en la zona centro-superior de la pantalla bastaran para convencerla de su error.

STAGE 3: EL RIO

Vuelve el desarrolo horizontal para avanzar por las turbulentas aguas de un rio esquivando los erizos de mar , que vaya mareos deben agarrar con tantas vueltas, las sirenitas y unas velocisimas tortugas (si, si, tortugas) que gustan de mordernos en sus saltos.

Los platos fuertes de este nivel son bastante apetitosos: De primero, un jugosisimo pez bastante guarrete, pues no para de escupir balas y mas balas. Hemos de aprovechar su salida para propinarle un ya sabeis que, pues tras ello volvera a sumegirse y habremos de esquivar aguardando una proxima salida.

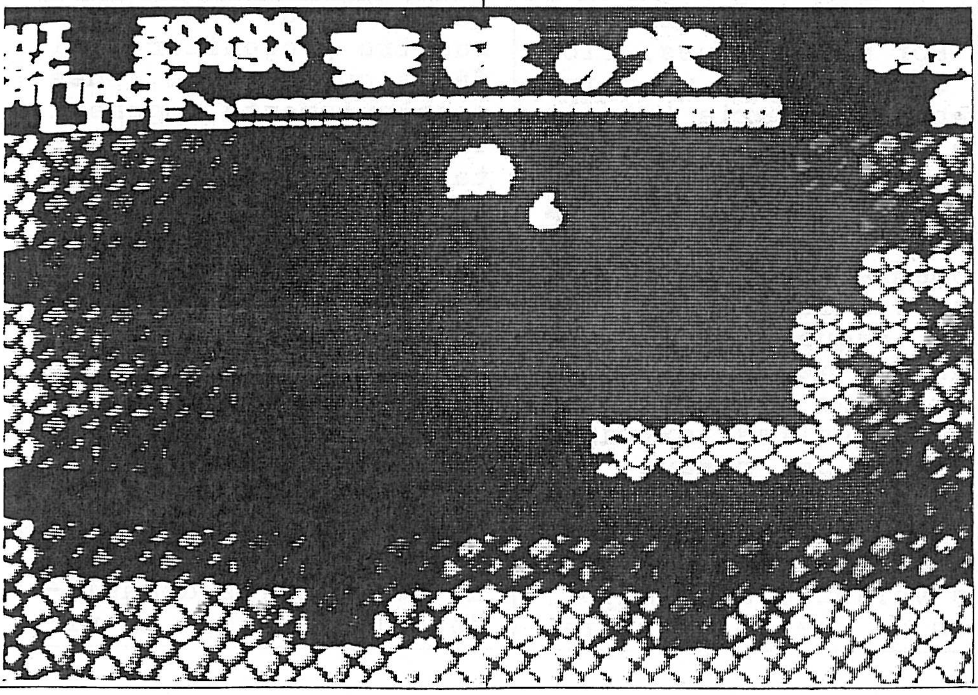
El segundo es algo mas indigesto: Un erizo



gigante, primogenito de todos los diminutos ya aparecidos del que debieron heredar la locura pues el pobre esta beodo perdido, tanto que en sus correrias rebotantes puede disminuir drasticamente nuestra energia. ¡Ojo avizor!.

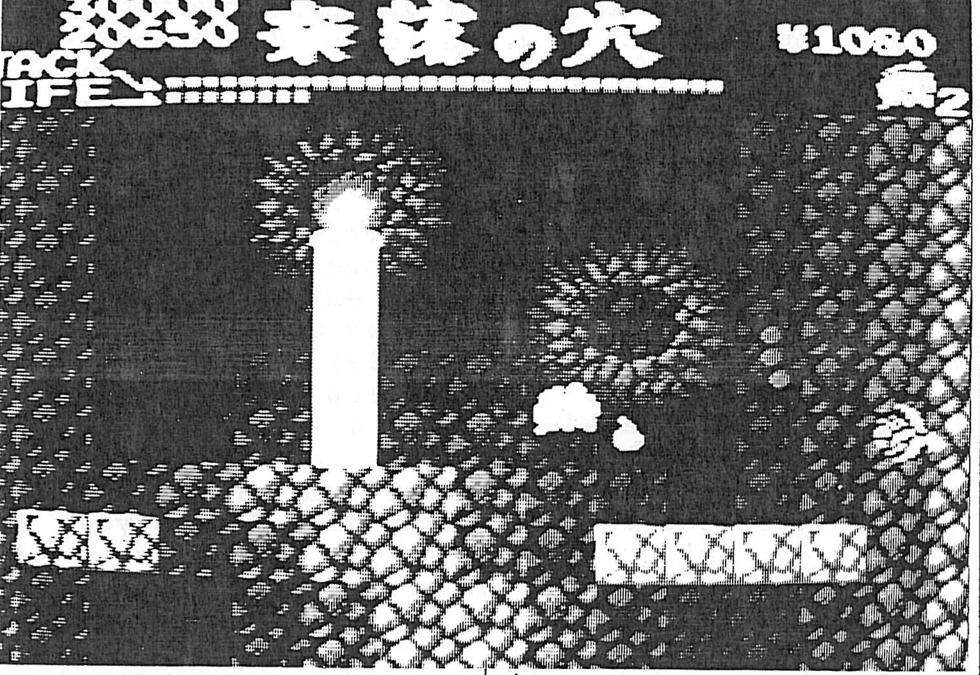
STAGE 4: LAS RUINAS

Tras un nivel pasado por agua, nos sumergimos en otro pasado por pinchos, y es que en el interior de antiquisimos recintos nunca se sabe hacia donde mirar: Afilados trozos de piedra caen desmoronados del techo, entre cuyas entrañas urden sus telas grises las arañas, ademas de cultivar las siempre incomodas balas , mientras pequeños pero matones guerreros avanzan entre saltos y carreras disparando aun mas balas. Como veis, la accion esta asegurada; y mas cuando nos topemos con un par de castores muy peliagudos (demasiado, diria yo), como no tardareis en comprobar, con cuya cola no se si podran navegar, pero si volar



(¡y a que velocidades!) arremetiendonos furiosamente. En el aire solos podemos defendernos habiendo de esperar a que aterricen para atacarles.

Y de segundo, ya que esto de los primogenitos parece estar de moda, nos las veremos con la mama araña, que con una tela que ni el Spiderman vomita y vomita balas y pinchos por doquier. Con un poco de calma y un traserazo en el momento oportuno (cuando este por la zona baja) le quitaremos las ganas de juerga.



STAGE 5: EL POBLADO

Por mas bosques, rios y cavernas que un reino tenga, no seria tal sin un poblado con habitantes, y a buena fe que los de este son huesos duros de pelar, y sino, comenzaremos por esquivar los femures que unos esqueletitos nos lanzan; menos mal que arriba no llegan, mientras aquellas extrañas plantas del bosque vuelven a insistir con mas balas. No tardara en aparecer un esqueleto volante aun mayor, con un cuello envidiablemente elastico capaz de mantener la cabeza en su sitio a pesar de nuestras arremetidas, y a falta de uno nos las veremos con tres. Pero esto no sera mas que el sequito del gran caracol, que como ya ocurriera con las tortugas, lejos de lento es un autentico jet escupepiedras. Habremos de realizar movimientos cronometrados de un lado a otro esquivandolas para, en el ultimo momento, golpearle.

Claro, que todo ello solo es el comite de malvenida del gran fantasmon que no es nuestro progenitor, ni falta que le hace, pues constantemente regenera la estela de fantasmitas que destruimos para poder impactarle. Buena colocacion en el centro de la pantalla y la medida justa para que nuestros pupilos le alcancen son esenciales para derrotarlo.

STAGE 6: EL MAGMA

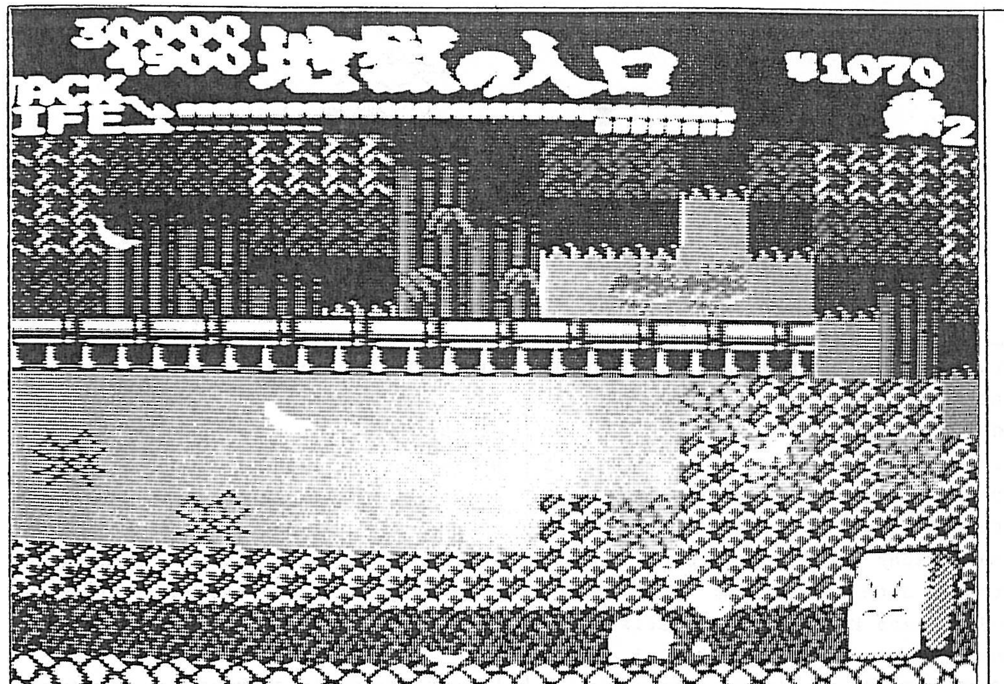
Para los rehacios a zambullirse en las aguas segun ellos demasiado heladas llega un nivel ideal por su alto contenido calorifico, tanto o mas que las que perderemos para superarlo. Y es que uno se mosquea cuando en su tranquilo avanzar es sorprendido por unos desquiciantes soletes escondidos en huecos, se preocupa cuando veloces... veloces..., bueno, veloces no se que, pero veloces bichos que en incomodo desplazamiento en U tumbada vienen y van como las moscas, eso es, moscas, (¿que mejor eleccion?) y se enfada cuando, ademas, ha de esquivarlos buscando un intrinculado acceso a siguiente pantalla a nalgazo limpio.

Y si llegado el momento hemos de hacer enrevesadas maniobras para esquivar el desplazamiento de la aureola defensiva que protege la gran (en maldad, no tamaño) calavera de fuego, la aguja del bollometro puede llegar a desesperante. Por suerte al final parecieron compadecerse ligeramente de nosotros y para bajar de revoluciones colocaron un par de dragones gemelos algo traviesos (suben, bajan y avanzan sin cesar), bastante relajados de matar con oportunos golpes en la nuca.

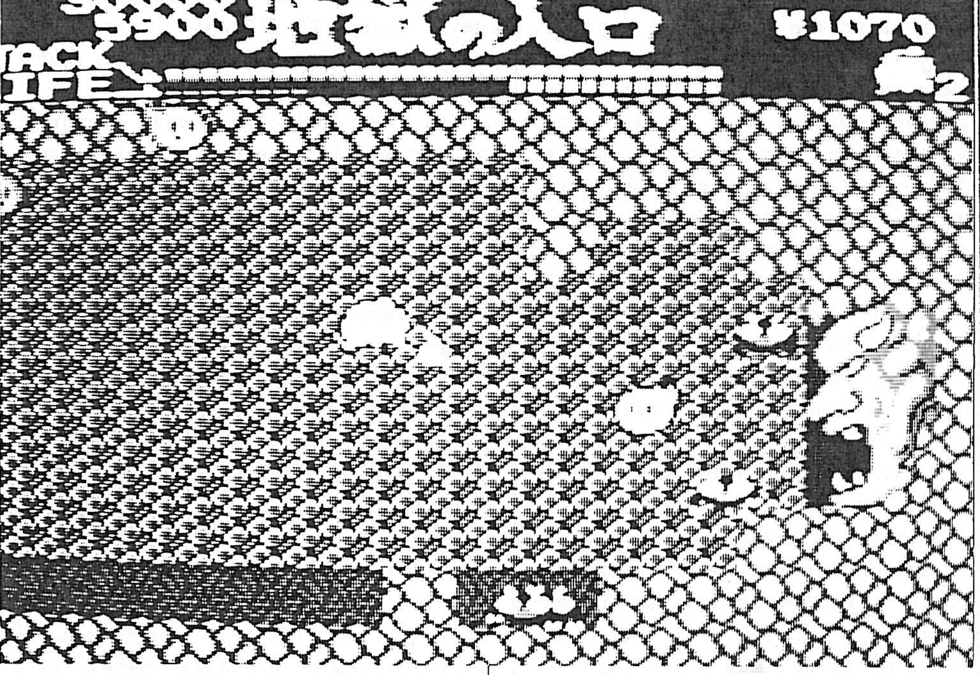
STAGE 7: LA CASCADA

Como colofon a esta extraordinaria aventura un exotico viaje en scroll vertical superior donde vamos a encontrar de todo: Los bichos mas endemoniados, las situaciones mas variopintas, los apuros mas gordos y... monstruos, aunque no especificamos el tamaño.

El camino es ya de



burbujas mortales con el cocktail de rigor (balas, pinchos, todo lo que mate) que a buen seguro nos daran multiples disgustos antes de contemplar su muerte. Para lograrlo, aparte de las palabras de siempre, atacad primero con vuestros pequeños aliados y, si despues de cientos de esquivos conservais un nivel razonable de energia, podeis utilizar los traserazos "a saco", sino, solo Dios sabe, aunque nosotros tambien sabemos que finalmente recuperareis el tamaño



por si complicado con estrechones, anchurones , puntos de paso obligado y el bicho-pua que ataca alli donde mas temiamos, tan utilizado para hacer saltar nuestra adrenalina, que gastaremos en cantidades industriales para vencer el primero de los grandes obstaculos: El ojo del vacio. Utilizando el teletransporte, este ojo nos volvera locos intentando golperale aqui y alla mientras un tifon recorre la pantalla y nuestro marcador de energia (hacia menos, claro). Un pequeño hueco oscila entre el, punto que habremos de alcanzar como sea para eludir su ataque, mientras adivinamos donde hara su proxima aparicion el ojo para hacerle sentir nuestras nalgas.

Y si despues de ello, aun os quedan energias, seguro las agotareis con... ¡ya imaginais quien!:

-¡Caramba, Rasmin!. Estas muy favorecido con tu nuevo aspecto. Ahora que eres tan valioso quiza me sirvas de edredon contra las goteras y el reuma en mi mansion-.

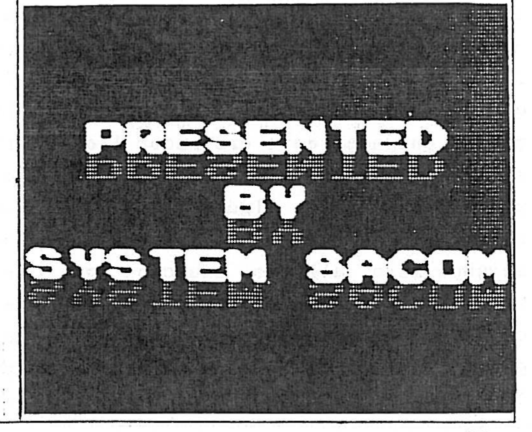
-¡Es curioso, Barbanegra!. Siempre me he preguntado como podias fanfarronear tanto con esa linda selva virgen pulgosa que hace inexpugnable tu boca-.

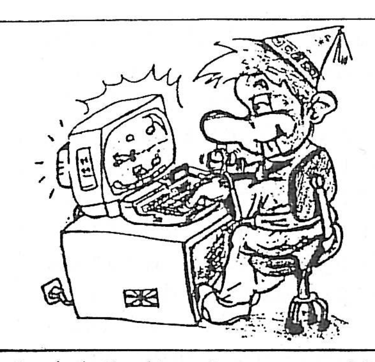
-¡Es para zamparte mejor, trapo deshilachado!-.

-¡Hombre!. Si te empeñas-.

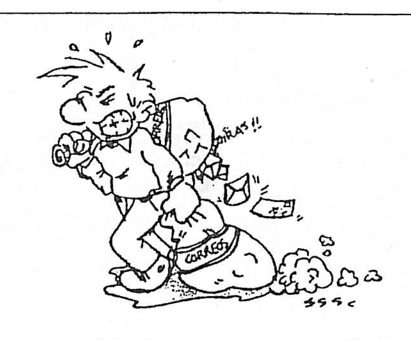
Y claro, el pobre Barbanegra esta que echaba espuma por la boca, una espuma de y la corona que, un dia como hoy hace siete niveles, un entrometido malo oso usurparos. ¿Alguien en contra?.

MANUEL MARTINEZ.





CORREO



-Daniel Zorita: Me parece bien que te tomes tan en serio la elaboración de Nihongo, pero si hubieses gastado menos dinero y esfuerzos, creo que los lectores no te lo habríamos reprochado. Lo que más me gusta del fancine son los comentarios de los juegos, pues de no tener esos comentarios,sería imposible acabar muchos juegos, por lo del idioma japonés. Las fotografías en color han quedado muy bien. No obstante creo que se podría sacar más partido al precio, usando las 2 páginas en color como cromos para pegar en las páginas interiores, como se hizo en MSX Club. O simplemente, poner las fotos del fancine, a tamaño muy pequeño (haciendo las fotos de lejos, o reduciéndolas), en una página, aunque en el interior vengan grandes. Así saldría a 310+225=535 pts, que no es excesivamente caro.

Te diré Daniel, que Nihongo hubiera sido la continuación del desaparecido coleccionable del Japón.Pero al haber muy pocos usuarios que realmente lo compren, todos los gastos que sobrepasan los tengo que pagar yo. También intente hacer un fancine en color para los que quisieran,donde simplemente pagarían la fotocopia que realmente era muy cara. Las fotos de lejos suelen quedar bastante mal, y si las reduces para tener más espacio, eso también cuesta lo suyo. O sea, que un fancine sale muy caro, y necesita mucha dedicación, y como yo ya no puedo me dedicaré a ayudar a otros fancines.

-Teo González: Voy a comprarme en LAPS, el nuevo Turbo R A1GT (si es que aún le quedan), y por lo que he podido entender este ordenador lleva salida para MIDI, y se que para explotarla necesito algún aparato y algún programa. Ví en una revista de segunda mano, algunos anuncios que vendían sintetizadores y no se por cuál decidirme, pues no sé cuál le puede ir bien.

Te diré que creo que cualquier sintetizador le podría ir bien, aunque antes de comprarlo,lleva el ordenador y pruebalo, me imagino que mientras más caro, más cosas hará, y podrás encontrar un sonido más perfecto, o quizás, algún usuario ya haya hecho algo y pueda dar contestación a tus preguntas.

-Francisco Escrig: Me gustaría saber cuándo vendrá a España el nuevo E-VDP-III de Yamaha, y si lo va a importar LAPS. ¿Se podrá acoplar al nuevo Turbo R? ¿Cuánto costará? ¿Cuál será la siguiente revista que siga a esta?

Lo del VDP te diré que esas preguntas sería mejor que se las hicieras a LAPS, pues yo todavía no sé nada. Y a la siguiente pregunta, no se si te refieres a mi revista o a la MSX Magazine. Si es a la mía te diré que ya hay varios fancines que van a salir y ya he dado las direcciones, y si te refieres a la japonesa, te diré que MSX Magazine ha plegado, pero continua MSX Fan.

-Julio Gento: Os da unos trucos para un par de juegos.

1.-RANDAR III

A)En el mundo 1, cuándo salvamos a una niña que hay en el interior de un bosque, en el lago y hablamos con la madre ésta no nos dará nada. Lo que tenemos que hacer es dirigirnos a la playa y una vez en ella, esperar a que nos toque un monstruo, (generalmente suelen seer dos cangrejos) una vez destruidos nos darán un collar, éste se lo daremos a la madre de la niña, después iremos al río donde está la barca y cogeremos el diamante.

B)Entramos en todas las iglesias sin armas, en la tercera (que está cerca de la playa) entraremos dos veces sin armas, aparecerá un obispo que nos dará un puñado de sal, con ella nos dirigimos a un puente al final del cuál no hay más que agua, ante nosotros aparecerá la reina de las aguas, si la destruimos, nos dará sus hechizos más poderosos.

C)En el último nivel cuando tengamos las siete piedras, deberemos salvar al mago que está atado en una piedra por esa misma zona hay una lápida, pues bien en la pantalla de la izquierda hay una pequeña piedra que esconde un libro con el podremos abrir la puerta que conduce al último nivel.

D)Para matar al último monstruo, deberemos hacer lo siguiente: deberemos atacar hasta que este se debilite (adoptará otra postura), cuándo esto suceda, el último guerrero que se nos unió tiene entre los hechizos a RANDAR (creo que el primero de los hechizos), si lo utalizaís vereís el ansiado final.

2.-LA VALEUR

A)En el bosque hay un hechicero que nos da una llave para abrir cofres, cogeremos 5 anillos y se lo daremos, a cambio nos dará un hechizo mágico. Lo mismo sucede con el duende del desierto, el señor de las cuevas, el anciano del bosque y el rey, si hay un sólo personaje al que no le daís lo que os piden los demás personajes no os darán nada.

B)En el último nivel hay un mago flotando, para que os dé un objeto imprescindible para llegar al final, debereís hacer lo siguiente: debereís ir a ver al comerciante que hay en una cueva al lado del castillo, eligiremos la opción 4, que por 2000 monedas nos quitará todos los hechiceros y seguidamente cogeremos la opción 5 que por 500 monedas nos dará un objeto que entregaremos al mago flotante. Una vez se lo hallaís entregado no iremos a las minas y abriremos una puerta hasta ahora inaccesible, tras esta se encuentra un gigantesco castillo, el castillo del soberano de las tinieblas, debereís llegar hasta arriba y destruirlo, de esta manera rescatareís a la princesa, después iremos al castillo y hablaremos con el rey,veremos por fin el final.

-Javier Perez Molina:Reflexión Ni-

hongo-MSX: Hace más de medio año, cuándo me informaron de lo que ya me imaginaba (el cierre de MSX-Club) pensé que el MSX ya no gustaba y que tenía un ordenador viejo que nadie utilizaba. Efectivamente, MSX-Club cerró, pero en la sección "Tablón de anuncios", Ramón Casillas anunciaba que el "Coleccionable" continuaba. Con mucha ilusión, el 15 de enero de 1992 nacía NIHONGO; un fancine en que destacaba a simple vista la meticulosidad artesana y el buen hacer de Ramón. Gracias a NIHONGO, contacté con un buen número de personas, más de lo que yo nunca pude imaginar, incluso conocí a gente que vivía cerca de mi casa. Comprobé con certeza que como yo, los demás usuarios disfrutaban y gozaban con este maravilloso ordenador. Pero el empuje del fancine no ha sido apenas significativo y ya está anunciado su final por falta de ventas. Me parece increíble que alguien acusé a Ramón de ser un pesetero por vender el fancine al precio de 310 pts.; en fin, como siempre, pocas ganas de colaborar (que es lo que se necesita) y muchas de criticar. Y para colmo de males, no parece que las perspectivas sean buenas, pues parece que en Japón el MSX está tocando ya el fondo. Sólo nos queda esperar que a partir de julio, el MSX no sea tan sólo historia.

NOTA DE REDACCION: Muchas gracias Javi.

-Daniel Pérez: Ha sacado una demo en disco a la cuál le ha bautizado con el nombre de Ramón Station #1. La demo está muy bien lograda y si queréis más información sobre ella, dirigiros a: Daniel Pérez Ferreira.
C/Parque de las Flores, 2
38400-Pto. de la Cruz (Tenerife)
Esta demo no se si es de dominio público o bien si lo quiere pasar, podeís escribirle y si acepta le mandaís un disco y os lo grabará.

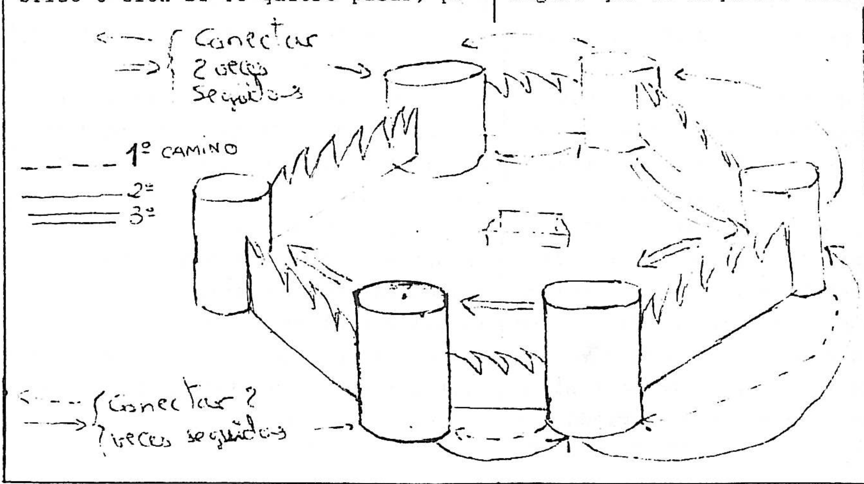
-Sergi Pera: Quisiera hacerte una pregunta haber si me la puedes contestar. Tengo un MSX2+ desde hace un año y medio aproximadamente, y he tenido un MSX1 durante más de 5 años por eso te digo que me interesa el sistema, pero seamos claros sin fancines no hay relación entre usuarios ni noticias frescas, y sin usuarios no hay MSX, lo que te quiero decir es que busco alguna publicación parecida a la tuya en la que pueda encontrar relación entre los usuarios. Me explicaré, si a mí, y creo que conmigo mucha gente que trabaja, entrena, estudia, tenemos poco tiempo para dedicar al MSX, por eso para mi las fichas son muy importantes, pues me veo incapaz y con falta de tiempo para dedicarme a ellos sin tener una guía.

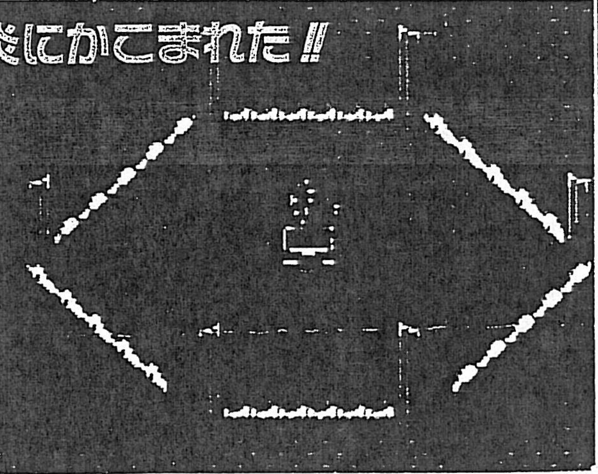
Creo Sergi que exageras un poco, pero solo un poco, pues todavía quedan fancines que hablen del MSX, como Hnostar o otros que saldrán en papel Quizá no sean mensuales, pero el usuario tendrá un guía cada dos o tres meses y no se quedará colgado del todo.

-Un usuario de Ciudad Real: Este usuario hace una reflexión y no quiere que salga su nombre.

Estimado lector (de fotocopias "ilegales"): Seguramente es usted un incondicional defensor del sistema MSX y no cambiaría de ordenador, a no ser por otro superior de la norma; me parece realmente muy correcto (yo soy así también), es decir, que seguramente es usted uno de tantos otros usuarios que sobreviven bastante cómodamente de las cuatro desprotecciones de los últimos "japos" salidos al mercado, es realmente también muy correcto; últimamente seguro que no adquiere hardware aunque lo necesite o le venga bien, y si tal vez lo hace, intenta comprarlo adaptado de PC u otros sistemas, claro, el MSX es un sistema con muchas posibilidades..., me parece muy correcto; a la hora de estar informado para saber cuáles son los juegos que debe pedir a sus colegas de intercambios, o cómo acabar con ese juego del que no entiende nada más que está escrito en Kanji, necesita una sólida base de información, la mejor y más aclaratoria sobre los "japos" (no le des más vueltas que sabes cuál es, lumbreras), encima da direcciones, comenta los DISC STATION, y ... ¡QUE GUAY! si da direcciones para poder hacer intercambios, así ya me aseguro de no tener que comprar software en otra temporada, (sepa Dios desde cuando no compras); además sale con una puntualidad, desde luego más digna de japoneses que de españoles, "así para el 20 ya he recibido las fotocopias" de ese tu colega que tira la casa por la ventana gastándose en ella 310 pts. mensuales... sigue sin comprarla hombre, que así los que la compramos por necesidad o por gusto nos quedaremos sin ella...¿Te parece correcto ahora que te llame cínico?, no creo que haya palabra más correcta para calificar tu actitud, por último, si NIHONGO desaparece, para mí el PAIS DEL SOL NACIENTE, estará siempre NUBLADO."

-Corrección: En el número de Nihongo de junio, en la página 14, en la 3ª columna, os encontrareís con las columnas que están aquí abajo dibujadas, por problemas de espacio no se pudo meter esta ayuda. Espero que a partir de ahora todo el mundo pueda pasar este tramo sin dificultades.
La situación es bastante dificultosa aún así con las ayudas dadas, seguramente os costará.





-Alberto De Hoyo Nebot:¿Sabes cuánto vale el cartucho convertidor de juegos Nintendo a MSX?¿Sirve para MSX1? ¿Hay algún conversor de PC a MSX2,2+? ¿Cuánto vale? ¿Es fiable?
Este cartucho del que hablas,ha salido de forma no legal, o sea, que Nintendo no ha dado el permiso, pero de todas maneras estamos esperando conseguir ese cartucho para probarlo. Creo que cuesta unas 18.000 pts. (no es seguro), y se importará de Holanda. Si funciona ya me veo jugando a los Goonies 2.Seguramente funcionará para el MSX1, pues la consola Nintendo lleva el Z80, igual que el MSX. Y sobre la pregunta de PC,no te la puedo responder todavía, pues no lo tengo muy claro. Lo que si te puedo decir, es que el futuro de los videojuegos está en el CD ROM No creo que para MSX lo saquen a estas alturas, pero como salgan en las consolas,os podeís imaginar lo que ocurriría con 600 megas en un programa de Konami para Super Nintendo.
-HNostar:Este grupo me ha propuesto colaborar con ellos, para hacer una sección donde la gente me escribiría y contestaría sus interesantes propuestas. Así que ya lo sabeís, a partir de septiembre me tendreís como colaborador en el fancine de papel que saca HNostar, incluso con fotografías mías.
También he comprado una camiseta con un dibujo detrás del MSX Turbo R. La camiseta la venden por 1.100 pts., incluídos gastos de envío. ¡Os la recomiendo! ¡Me gusta en cantidad! Y encima estaremos contribuyendo a que no desaparezca la única revista que habla del MSX en papel.
-Oscar Iglesias Roqueiro:Me gustaría acabar Rune Worth ¡es que no hay manera!. Después de muchos intentos ni siquiera he conseguido llegar a ninguna de las 3 ciudades a las que no se accede desde el principio. Estoy en el nivel 16, pero de hay no paso. No paro de viajar de pueblo en pueblo, y hasta he matado al enemigo de fase a veces, y ni siquiera me sube el nivel. Lo que tampoco he conseguido es entrar en ningún castillo, me parece que me pide algún objeto que no llevo encima, y hay uno que probando para que servía se me ha gastado, y al final me quedé como estaba sin saber nada. Ya van bastantes veces que empece desde el principio, pero siempre me quedo bloqueado en el mismo sitio. Hay una puerta para ir a una nueva zona, pero tampoco se abre. Hable con el cura de la 1ª aldea, después de que mataran a todos y me aparecé un menú; pero en ese menú no cambia nada, sino que me quitan objetos aún para más colmo.
Te diré que tranquilo, pues el Rune Worth, yo no conozco a nadie que se lo haya acabado, y si así ha sido, lo tiene muy callado. Aún así pondré tu dirección para que gente que haya avanzado más que tú, si no le importa te escriba ayudandote. Yo creo que algunos lo harán, pues cuándo hay algún juego donde varios usuarios están liados, lo lógico es ayudarse unos a otros, esto siempre ha ocurrido y seguirá ocurriendo.
Su dirección es:
C/Lonia de Arriba, 76 bis
32004 Orense Tel.988-232541
-Marcos Vega Coso:Este es el famoso usuario de las fotocopías ilegales:
Yo no se lo copiaba a nadie, y el que me lo proporcionaba solo me lo copiaba a mí, así que tampoco creo que te merezca la pena descargar tus iras en mí, por solo un ejemplar.
Quisiera pedirte que reconsiderarás tu decisión de cerrar el Nihongo, aunque si como dices estás perdiendo dinero (cosa que no dudo) lo lógico y normal es precisamente que lo cierres. Yo creo que cualquiera cuando pierde dinero lo que hace es reducir gastos, y cuándo ya no se pueden reducir más, es cuando llega el momento del cierre, y yo creo modestamente que puedes reducir gastos. Empezando por el apartado de correos que tienes. Las 100 pts que proponía de ganancias no eran para que te las metieras en el bolsillo, sino para pagarte esos otros gastos que yo no citaba. Si vendes 75 ejemplares son 7500 pts. de "ganancias", que al mes yo creo que dan de sí lo suficiente como para pagar esos gastos que citas.
Dices que quieres ofrecer calidad, y eso está muy bien, y lo digo en serio, pero si por culpa de ofrecer una mayor calidad tienes que perder tú dinero, o cerrar, pues entonces yo creo que más vale poco que nada.
Contestación:Mira Marcos, en primer lugar, te diré que el Ap. de Correos no tiene nada que ver, porque yo lo tengo hace tiempo y no me sale ni a 85 pts./mes. Yo no he descargado mis iras en tí, tu primera carta me dejo muy frustrado, y por eso puse lo que puse. Todo lo que se ha escrito luego son opiniones de gente, que por 310 pts/mes que no les llevan a ningún lado pueden seguir teniendo información para su ordenador. Yo por ejemplo, estoy harto de que lleguen fines de semana y todo mi tiempo libre dedicandolo al fancine, porque mejor estaría en la playa o pegandome una partida a cualquiera de los juegos que tengo abandonadísimos. Parece increíble, pero los gastos no se cubren por muchas cuentas que se hagan, el dinero no llega. Yo entiendo que es más fácil y cómodo recibirlo gratis,pero ponte en mí lugar por un momento, seguramente no te lo imaginarás, pero es muy estresante.
Y encima si recibes cartas como estas,te dejan la moral por los suelos. Este es el último número del fancine, a partir de ahora las noticias frescas las tendrán que buscar otros, lo cuál no es tan fácil. Tu mismo si quieres puedes intentar hacer un fancine, aunque sea solo uno, para que te des cuenta del trabajo que tiene y encima lo mal pagado que está. RAMON...
-J.p. Martín Lanzas: En la MSX Magazine de mayo, vi un pequeño comentario sobre un Dragon Slayer que ha salido nuevo, y me gustaría saber como conseguirlo, así como la saga de Wendy Magazine "Pink Sox".
También te mando unos títulos en romanji (japonés), para que me los traduzcas.
Te diré que ese programa que has visto anunciado con el título de Dragon Slayer,The Legend Of Heroes 2 ha salido para PC, y no es una segunda continuación, sino que es la misma de MSX, pero para ese tipo de ordenador, y si no lo tienes, no lo podrás hacer funcionar.
Sobre las traducciones te diré que hay uno de los varios que has puesto con el título de: Konpairu,este creo que la traducción es Compile, aún así te agradecería que me mandarás de nuevo esos títulos pero en japonés, por que no se si los has sacado de hiragana o katakana, y eso es muy importante. Te pediría que cuándo me mandes las traducciones, me enviarás el sello y el sobre para el correo de vuelta, por que si no no creo que conteste a la cantidad de cartas recibidas con preguntas.

NIHONGO-HARDWARE

Juan Jose Jiménez Moral de Almuñecar (Granada), os ha mandado un reportaje de como hacer una ampliación de memoria interna a 512k, para los Philips MSX2.

INTRODUCCION:

Es muy fácil ampliar un ordenador Philips MSX2 a 512k, solo es imprescindible poseer una buena destreza con el soldador, y unos pocos conocimientos de electrónica digital. Aunque siempre os recomendaremos, que si no estaís habituados a realizar este tipo de operaciones, dejeís que sea una persona acostumbrada la que realice todo el montaje.

LISTA DE COMPONENTES:

12 RAMS 41464-10 o equivalente.
1 74LS670(díficil de encontrar)o 74LS170.
1 74LS139.
1 74LS125.

NOTAS PREVIAS:

En el dibujo de la figura 1 se puede observar el conexionado de todos los componentes, cada componente va soldado encima de los mismos que hallaremos en la placa del ordenador, debiendo unir únicamente los pines que llevan al punto negro.

Las RAMS se entiende que existen 4 pisos de 4 RAMS, siendo en total 16, uniendo el pin 16, dos a dos, tal y como se muestra en la mencionada figura 1. Siendo está la señal de selección de los bancos de memoria RAM0, RAM1, RAM7.

EXPLICACION DEL CIRCUITO:

Una vez abierto el ordenador, lo 1º que debemos hacer es localizar las 4 RAMS (normalmente 41464 o equivalente), debiendo tener cuidado con no confundirlas con las YRAM, las cuáles son iguales, pero están situadas al lado del Procesador de Video. Una vez localizadas, debemos separar el pin 16, de todas ellas, de la placa(cortar la pista).

Ahora viene lo más complicado del asunto. Encima de cada RAM, hay que soldar tres más. Dejando el pin 16 de cada una libre, ya que es el de selección (por cuestiones de espacio, personalmente coloqué estás RAMS en una placa y las uní a las originales con cables). Una vez hecho lo anterior, dispondremos de cuatro pisos de cuatro RAMS cada uno, lo que hace un total de 16. Seguidamente, deberas unirlas, en cada piso, de dos a dos, tal y como muestra el dibujo de la figura 2, siendo así cada grupo de dos, un banco de memoria de 64kb. 64 x 8 son 512, por lo tanto, necesitamos 8 señales de selección.

En el 74L5670, debemos conectar, según muestra el dibujo, las señales D3 y D4 del BUS DE DATOS. Estas las podremos sacar de cualquier EPROM en los pines 15 y 16, respectivamente. En este integrado, observamos que el pin 7 (03) del integrado de debajo (es decir, el "original"), se conecta al pin 13 del 74LS139. El pin 7 del superior, queda al aire.

En el 74LS139, vemos que el pin 2, va a una señal llamada STROBE. En un Philips 8235, ésta señal se halla en el integrado U10 (74LS32), en el pin 5. En un 8250 y 8289, esta señal se halla en el 74LS32, que está encima del 74LS125, en el pin 2.

El 74LS670,es un registro que almacena el valor de los OUTs., &hFE a &hFF,los cuáles indican en que página de memoria trabaja el Z89, para cada ventana de 16kb. Los dos primeros bits de éste registro, sirven para escoger el bloque de 16kb, en cada bloque de 64kb. (ésto es así, porque utilizamos RAMS de 64kb).Con 128 kb, el tercer bit sirve para escoger el bloque de 64 kb.(uno y otro de los dos que existen). Lo que nosotros hacemos,es ampliar éste registro con un cuarto y quinto bit (señales D3 y D4). Pasamos los mencionados bits (3,4 y 5) de binario a decimal en el integrado 74LS139 y cuando el STROBE nos lo permite, seleccionamos uno de los ocho bloques de 64kb,que ahora tenemos. El 74LS125, se utiliza para que el valor de los bits añadidos, se pueda leer haciendo un INP.

Si deseamos unicamente ampliar la memoria a 256kb, tendremos sólo dos pisos de RAMS, no trataremos para nada la señal D4 y, por lo tanto, en el 74LS139 sólo decodificaremos los bits 3 y 4 (es decir, 2 a 4 líneas).

Los dibujos de esta seccion los encontrareis el la página número 23.¡¡ANIMO!!

ANUNCIOS

COMPRO ORDENADOR HB-F9S PAGO HASTA 20.000 PTS. LLAMAR A TEO:93-8153028

DESEARIA CAMBIAR LOS SIGUIENTES CARTUCHOS POR UNIDAD DE DISCO DE DOBLE CARA POR MSX. KONTRA, GAME MASTER, NEMESIS 3, RASTAN SAGA, VAMPIRE KILLER,WRANGLER,BOXING, ANDOROGINUS, METAL GEAR, SALAMANDER, PENGUIN ADVENTURE. O ALGUNO DE ELLOS POR FM PAK. LLAMAR A JUAN DE DIOS.
TLF:93-6407175

DESEO CONTACTAR CON TODO USUARIO DE MSX, QUE POSEAN EL JUEGO CENTURION OF ROMA Y SIMULADORES DE VUELO, TIPO F-19 DE AMIGA O PARECIDOS TAMBIEN VENDO CARTUCHO DE MSX2 TESORO DE USAS, POR 3.000PTS NEGOCIABLES. LLAMAR A IVAN:
TLF:93-7179570

BUSCO CARTUCHO DE FM PAK.LLAMAR O ESCRIBIR A
MIQUEL PALET MARTI
C/SOLETAT 32 08700
IGUALADA (BARCELONA)
TLF:93-8030277
93-8046040

COMPRO FM PAC EN CARTUCHO.ESCRIBID A: ALBERTO DE HOYO C/JUAN DE AUSTRIA 82 12600 VALL DE UXO (CASTELLON)
Y BUSCO OFERTAS DE VENTA DE MSX2 Y 2+

VENDO ORDENADOR WAVY 70 FD, AMPLIADOR A 512K INTERNAS. TIENE UNA DRIVE, SONIDO FM, 19000 COLORES, SCROLL HORIZONTAL. SOLO 80.000PTS.
SI TE INTERESA LLAMA A:
FRANCISCO CONTRERAS
C/ANTONIO VICO 51
08206 SABADELL (BARNA)
TLF.93-7278414

NUEVO FANCINE EN DISCO DRAGON BALL MAGAZINE, PROMETE SER BASTANTE BUENO. LLAMAR A FCO. MARTINEZ: TELEFONOS:
93-5702914/5936133

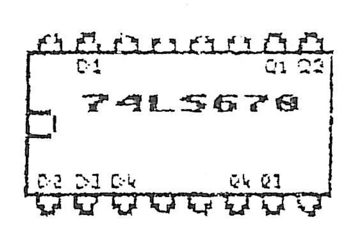
SOMOS LOS CHICOS DE HNOSTAR, NO OS PERDAIS NUESTROS PROXIMOS NUMEROS LLENOS DE SORPRESAS PARA ADQUIRIRLOS :
APDO. DE CORREOS 168
15080 SANTIAGO DE COMPOSTELA (LA CORUÑA)
981-520863/807293

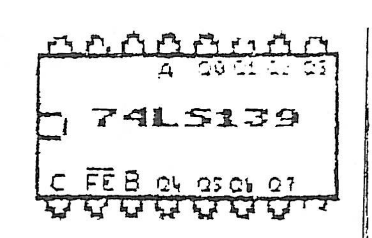
CAMBIO O VENDO IMPRESORA MSX PHILIPS NMS0030, 9 AGUJAS,180 CPI POR INTERFACE + UNIDAD DE DISCO,FMPAC + MUSIC MODULE,CARTUCHOS DE MSX1, Y LAS DISTINTAS CONBINACIONES ENTRE ESTOS.
ALBERTO,TLF. 964-660670
ATENTOS:QUIEN ME LA COMPRE O CAMBIE SERA OBSEQUIADO POR UN RATON Y UN TRATAMIENTO DE TEXTOS.

VENDO ORDENADOR SANYO WAVY 70 FD2,CON 2 UNIDADES DE DISCO Y 512 K DE MEMORIA RAM. POR 100.000 PTS. POR CAMBIO AL MSX TURBO R.
RAMON. TLF:93-3385644

OS GUSTARIA TENER LAS MUSICAS DEL XAK2,DISK STATION32, YS3 ,DRAGON SLAYER6,ETC... (GRABACION DE COMPACT DISC Y EN ESTEREO.APARTE VENDO JOYSTICK TERMINATOR POR 1.500 PTS;CARTUCHO DE DRAGON SLAYER 4(7.000). Y LOS Nº SIGUIENTES DE MSX CLUB:53,56,59,65, 69,73,79,80.
LLAMAR A RAMON.TLF(93) 3385644
NO PERDAIS EL CONTACTO PRONTO,MUY PRONTO LAS MUSICAS DE EMERAL DRAGON,ILLUSION CITY,YS 1,YS 2,SORCERIAN Y BURAI 1/2

BUENO ESTA ES LA DESPEDIDA...
DURANTE TODOS ESTOS MESES HA SIDO MI DESEO INTENTAR AYUDAROS A TODOS VOSOTROS DESPUES DE QUE LA REVISTA MSX CLUB NOS DEJARA A TODOS DE LADO. EN ESTOS MOMENTOS LES ENTIENDO UN POCO, MIENTRAS TODOS NOSOTROS TENEMOS NUESTRO ORDENADOR PARA DISFRUTARLO, TODAS LAS CASAS QUE HACEN SOFT, REVISTAS, COMO ES LOGICO VAN CARA AL NEGOCIO, SI NO NO SERIA RENTABLE, PERO HA LLEGADO UN PUNTO DONDE LA MINORIA SE HACE NOTAR, Y LAS GRANDES CASAS VAN DEJANDO DE LADO POCO A POCO NUESTRO QUERIDO ORDENADOR.QUIZA LA CULPA HAYA SIDO NUESTRA, LO QUE SI ESTA CLARO ES QUE YO NUNCA PODRE OLVIDAR AL MSX, AUNQUE TERMINE MI FANCINE, YO SIEMPRE SEGUIRE EN LA BRECHA CON EL. TAMBIEN OS DIRE QUE NO OS TENEIS QUE PREOCUPAROS, QUE FANCINES QUEDAN, QUIZA NO SALGAN MENSUALES, PERO QUE SE LE VA A HACER, PENSAR QUE ES EL ESFUERZO Y TRABAJO DE NOSOTROS MISMOS, LO UNICO QUE NOS QUEDA. ESPERO QUE SIGAIS ENVIANDOME CARTAS Y MANTENIENDO EL CONTACTO, PARA QUE NO SE PIERDA DEL TODO, Y LAS NOTICIAS MAS INTERESANTES PASARAN A LOS FANCINES PARA QUE TODO EL MUNDO PUEDA DISFRUTAR DE ELLAS. TAMBIEN PEDIR DISCULPAS POR RETRASOS, PROBLEMAS CON CORREOS, Y DE MI TIEMPO PUES TODO NO ES POSIBLE UN CALIDO AGRADECIMIENTO DE CORAZON A TODOS, Y SOBRE TODO A LAS CHICAS DE LA FOTOCOPIADORA: ESTHER Y CLARA.
ZYAMATANE(HASTA PRONTO)





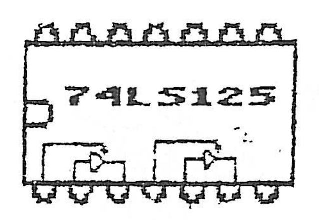
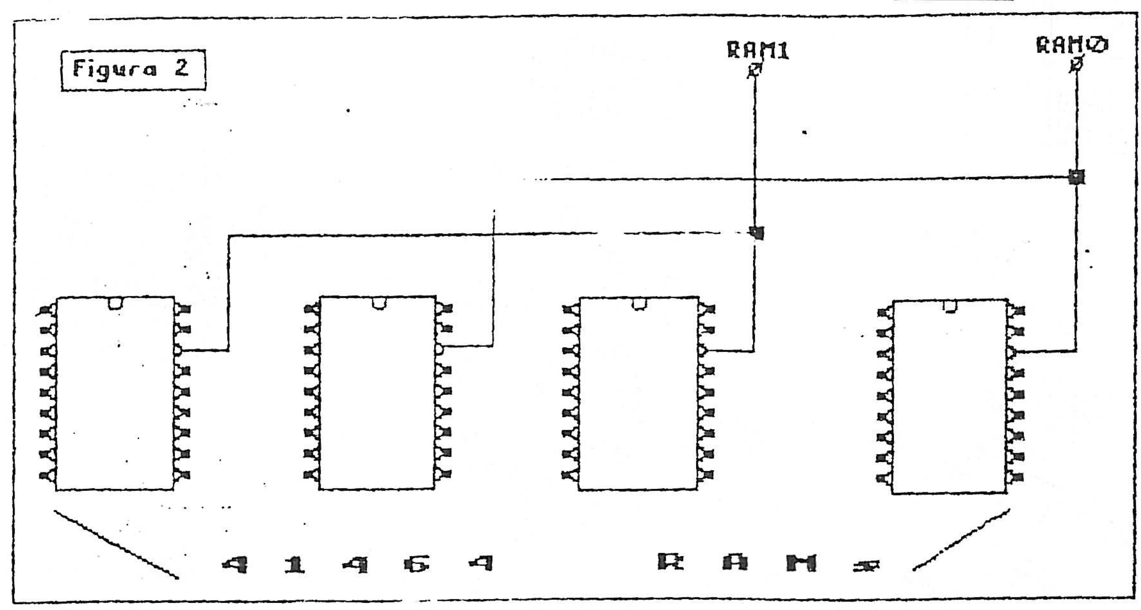
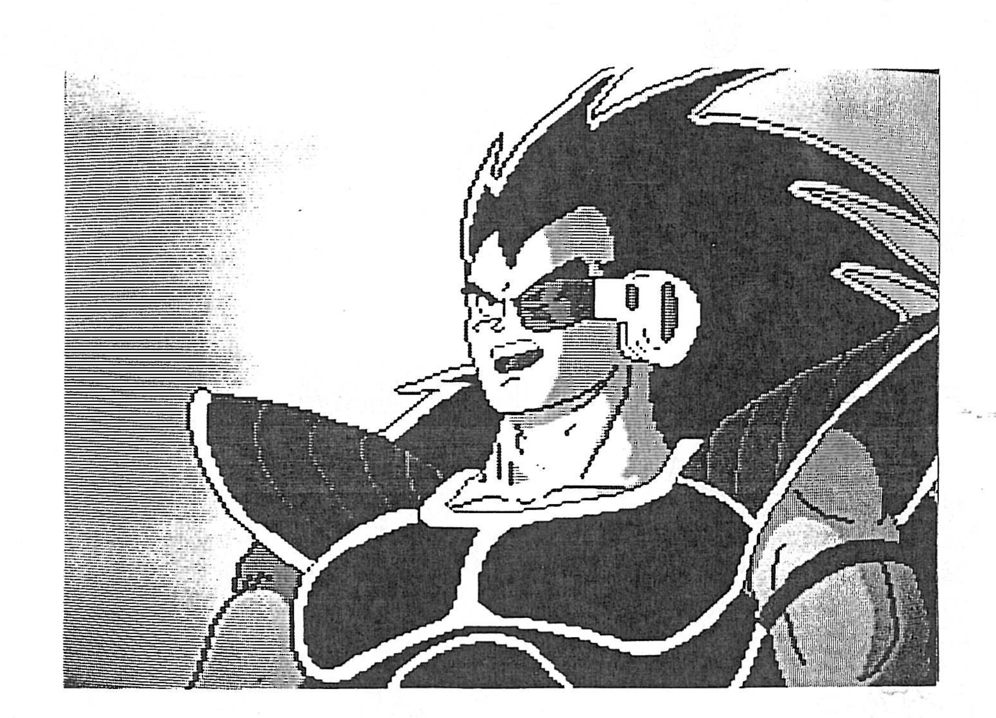


Figura 1







Antonio Pineda Gonzalez (Santander)

